WINTER OPC
ONE PAGE CONTEST



WINTER OPC
ONE PAGE CONTEST
2014

VORWORT

Hallo geehrter Leser!

Vor Dir liegen 72 einseitige, aber alles andere als einseitige Abenteuer, Kampagnenbögen, NSCs usw. usf. Am Ende des WOPC soll immer das Gesamtdokument stehen, welches ihr nun in Händen haltet, aber für uns steht da immer auch die Frage, ob wir das noch toppen können! Und dank Eurer Mühen wird die Frage auch im nächsten Jahr nicht einfacher zu beantworten ... 🙂

Angefangen hat das ganze mal mit 23 Einsendungen - und wir waren von dieser Zahl schon wahnsinnig und positiv überrascht, von der Qualität der Beiträge auch - aber auch von ihrer Vielfalt, egal ob es die Art, die Spielsysteme, das Genre, das Layout und Design betrifft. Und seitdem hält das jährlich an.

Ein Riesendank geht auch an unsere Sponsoren, die es uns möglich machen, einen Anreiz und Motivationsschub zu setzen - und bisher ging noch niemand leer aus. Zwar hat dieses Jahr nicht jeder Beitrag etwas gewonnen, aber jeder Teilnehmer! Danke dafür!

Ein weiterer Dank gilt den Juroren, die viel Zeit und Energie investieren und sich echt beeilen, damit die Preise auch zeitnah ankommen und das Gesamtdokument zum diesjährigen GRT (Gratisrollenspieltag) kommen kann. Und das man selbst nicht teilnehmen darf, macht die Sache vermutlich nicht einfacher ... Ihre Aufgabe, ihre persönliche Top 12 aus den Beiträgen rauszufiltern und zu ranken, ist sicherlich alles andere als leicht. Was der einzelne Juror an seinen Top 12 begeisterte, könnt ihr am Ende nach den Beiträgen lesen.

Noch ein Wort zur Reihenfolge, der erste Platz ***Verrat auf dem Mississippi*** geht voran, danach folgt der Designpreisgewinner ***Der Komplex*** und danach geht es in willkürlicher Reihenfolge weiter. Bei der Gelegenheit auch einen Dank an Michael Quay, der es uns zusammengeschraubt hat.

- Nice dice und bis zum nächsten Jahr, André und Ingo

PS.: ***Verrat auf dem Mississippi*** ist für *Old Slayerhand* geschrieben, welches erst in der Previewfassung vorliegt. Da die nicht ganz einfach zu finden ist: Old-Slayerhand
Kann natürlich auch mit anderen Western-Systemen oder einem angepassten Dungeonslayers gespielt werden.

Weitere Informationen finden sich unter:
Bei Würfelheld
Bei Greifenklaue

Inhaltsverzeichnis



EIN 1-SEITEN ABENTEUER **No3**

VERRAT AUF DEM MISSISSIPPI

EIN OLD SLAYERHAND-ABENTEUER VON WAYLANDER FÜR DIE STUFEN 1-4

HINTERGRUND

Der Plantagenbesitzer **Orry Clement** hat durch liberale Äußerungen den Unmut des **Ku-Klux-Klans (KKK)** auf sich gezogen. Nach einigen Drohungen und einem gescheiterten Entführungsversuch beschließt Clement deshalb, zu flüchten. Er besteigt mit seinem farbigen **Diener Ajax** den Mississippi-Dampfer **„Sunset of St.Louis“**, um von Helena in Arkansas bis nach St. Louis zu fahren. Für die Fahrt heuert er die SC als Leibwächter an, denn der KKK hat seinen Fluchtversuch bemerkt und ihm seine Spione hinterher geschickt.

DIE „SUNSET OF ST. LOUIS“

Die „Sunset of St.Louis“ ist ein kleinerer Mississippi-Dampfer. Auf dem Hauptdeck sind viele Frachtgüter gestapelt und einige Pferde eingepfercht. Hier halten sich auch die Passagiere auf, die sich für die Passage keine Kabine leisten können.
Über eine breite Holztreppe gelangt man zur Aussichtslaunch der Mississippidecks. Auf dieser Ebene befindet sich auch der Große Salon. Der Salon erstreckt sich über zwei Decks. Zwei Treppen führen zu der Galerie auf dem Kabinendeck. Von der Decke hängen große verzierte Luster. Im Großen Salon nehmen die Oberdeckpassagiere das Essen ein und abends wird an den Tischen Poker und Pharao gespielt.
Clement hat mit seinem Diener Kabine Nr. 13 bezogen. Für die SC stehen die Kabinen 15 und 17 zur Verfügung.

BESATZUNG

Kapitän Jim Maynard
Bulliger untersetzter Körperbau, Graue Haare und Backenbart, aufbrausendes Wesen
Der Kapitän ist ein erfahrender Flussschiffer und vor allem darauf Bedacht, seinen Fahrplan pünktlich einzuhalten.

Steuermann Robert Casey
Blonde Haare, Oberlippenbart, muskulös, freundliches Wesen
Casey ist ein Sympathisant des KKK und wird Cpt. Jackson bereitwillig helfen, das Schiff an verabredeter Stelle auf eine Sandbank aufzusetzen.

Steward Jake Preston
Sehr groß und schlank, dunkle Haare, übellaunig
Gemeinsam mit zwei Hilfsstewards, einem Koch und einem Hilfskoch kümmert sich Preston um die Bedürfnisse der Passagiere.

Maschinist Orpheus Jess
muskulöser Farbiger, offenes Wesen, gutgelaunt und hilfsbereit
Orpheus ist gemeinsam mit einem Heizer meist im Kesselraum zu werke.

Des Weiteren gehören 2 Matrosen zur Besatzung.

PASSAGIERE

Der die Wolken zählt (Haupdeckpassage)
Schwarze Haare mit geflochtenen Zöpfen und drei Federn, faltiges Gesicht
Der die Wolken zählt ist ein berühmter Medizinmann der Witchita. Er hält sich meist Abseits von den anderen Passagieren.

James und Eleonore Edgar (Kabine 14)
Beide Anfang 20, Elegant gekleidet, jung verliebt
Die Edgars befinden sich auf ihrer Hochzeitsreise.

Jonathan Hopper (Kabine 12)
Blonde Haare, Sommersprossen, große Zähne, leichtes Lispeln
Hopper ist Vertreter für Schlangenöl. Er hält sich meist auf dem Hauptdeck und in der Aussichtslaunch auf und versucht sein Wunderelixier unter die Leute zu bringen.

Captain Adam Jackson (Kabine 23)
Anfang 60, graue Haare und Bart, joviale Art
Jackson ist Abgeordneter in Jefferson. Im Krieg befehligte er einen irregulären Trupp Bushwhackers. Er ist der Mitglied des KKK und an Bord, um Clement dem Klan in die Hände zu spielen. Er wird versuchen, zum richtigen Zeitpunkt den Dampfer auf der Sandbank aufsetzen zu lassen, damit die Ku-Kluxer ihren Angriff starten können, um Orry Clement zu entführen. An Bord wird er kein direkten Anschläge auf Clement verüben, aber jede Gelegenheiten nutzen, um seine Leibwächter zu schwächen.

Cecil Jeffry (Kabine 8)
Ende Zwanzig, braunes schulterlanges Haar, gepflegter Schnurrbart
Jeffry ist Profi-Pokerspieler (WG:Falschspiel II), der die Fahrt nur unternimmt, um Abends im Großen Salon die Mitreisenden auszunehmen. Ein Opfer hat er bereits in dem spielsüchtigen Prediger Erasmus Wenzel gefunden.

Chuckling Jim (Kabine 11)
Ende 30, kantiges Gesicht, breiter Mund, zerschlissene Lederjacke und Lederleggins
Jim ist ein erfahrender Grenzjäger. Seinen Namen hat er daher, dass er während er kämpft in hysterisches Gekicher ausbricht. Er erzählt gerne von seinen Abenteuern in der Wildnis uns seinen Kämpfen mit feindlichen Indianern.

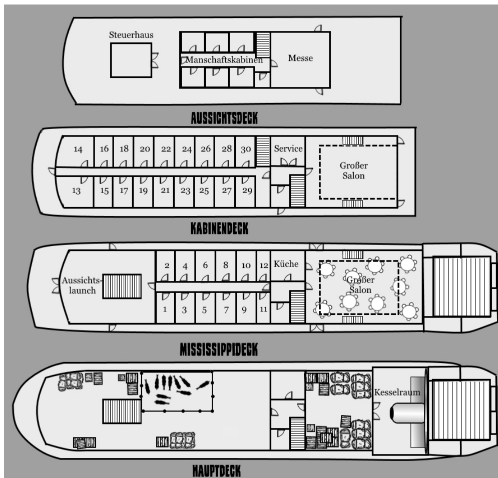
Brandon Lennard (Kabine 28)
73 Jahre, weißes Haar, groß, schlank, abschätziger Blick, altmodische Kleidung
Lennard ist der Besitzer einen Rohrzuckerplantage und schimpft gerne darüber, wie die Yankees den Süden kaputt gemacht haben. Dabei gerät er oft mit anderen Passagieren in heftigen Streit.

Camille Morgan (Haupdeckpassage)
Ende 40, schwarzes Haar mit grauen Strähnen, Trinker, streitlustig
Morgan ist ehemaliger Sklavenaufseher, der sich mit Gelegenheitsjobs über Wasser hält. Die meiste Zeit betrinkt er sich mit ein paar Kumpanen auf dem Hauptdeck und pöbelt dann Mitpassagiere an.

Leroi Page alias Thibault Devereux (Kabine 6)
Mitte Zwanzig, Rundes Gesicht, Schwarzes Haar (gefärbt), zurückhaltende Art
Leroi Page ist der gesuchte Posträuber Thibault Devereux. Er beobachtet seine Umgebung sehr aufmerksam und ist neugierigen Fremden gegenüber sehr misstrauisch. In seiner Kabine hat er einen Steckbrief von sich versteckt.

Hollis Payton (Kabine 27)
Mitte 30, Schwarze Haare, dünner Oberlippenbart, Augenklappe, Freundliches Lächeln
Payton ist Privatdetektiv und auf der Suche nach den Posträuber Thibault Devereux. Er versucht mit allen Passagieren ins Gespräch zu kommen, um Informationen zu erhalten.

Erasmus Wenzel (Kabine 21)
Brille, hohe Stirn, fliehendes Kinn, Schwarzer Anzug
Wenzel ist Quäker-Prediger, und auf dem Weg zu seiner Gemeinde nach Kansas. Er hat Spendengelder, die er der Gemeinde bringen sollte, beim Pokern verspielt und versucht, an den ersten Abenden an Bord das Geld zurückzugewinnen, was ihm jedoch nicht gelingt.



EREIGNISSE WÄHREND DER FAHRT

Der Spielleiter kann selbst entscheiden, in welcher Abfolge er die Ereignisse eintreten lassen will.

1) Wettschießen
Auf dem Hauptdeck wird ein Wettschießen veranstaltet. Es wird aus 10 m Entfernung auf eine Herz-AS-Spielkarte geschossen (WB-6). Derjenige, der das höchste Ergebnis mit seinem Schuss erzielt, ist am dichtesten an der Mitte des Herz Der Einsatz beträgt 5$ und der Gewinner bekommt alle Einsätze. Wenn ein SC gewinnt, kann der SL entscheiden, ob dieser von einem anderen zu einer Revanche herausgefordert wird („Doppelt oder Nichts“).

2) Vision
Der Medizinmann „Der die Wolken zählt“ spricht die SC an und erzählt ihnen von einer Vision die er hatte. Darin wurde ein Kaninchen von weißen Wölfen verfolgt. Das Kaninchen spring seinen Verfolgern davon, wird dann aber von einen großen grauen Wolf gerissen, der sich in einem Gebüsch versteckt hatte.

3) Indianerüberfall
6 Cherokeekrieger (**Indianerkrieger II**) in Kriegsbemalung schwimmen nachts zum Dampfer und erklimmen die Reling. Sie sind darauf aus, überraschend ein paare Weiße im Schlaf zu überfallen und Beute zu machen (Waffen, Wertgegenstände, Skalpe). Anschließend wollen sie schwimmend im Schutze der Nacht verschwinden.

4) „Mann“ über Board!
Ein paar treibende Baumstämme stoßen gegen den Rumpf des Dampfers. Durch die Erschütterung stürzt Eleonore Edgar, die an der Reling steht, ins Wasser. Der Kapitän stoppt zwar sofort das Schiff, aber **2 Mississippi-Alligatoren** schwimmen auf Mrs. Edgar zu. Für die Rettung seiner Frau wird sich James Edgar erkenntlich zeigen.

5) Einbrüche
In mehrere Passagierkabine wird eingebrochen und Wertgegenstände gestohlen. Auch die Kabine von Orry Clement ist darunter. Der Täter ist der Prediger Erasmus Wenzel der das verspielte Geld seiner Gemeinde irgendwie ersetzen muss. Zur Ablenkung verwüstet Wenzel auch seine eigene Kabine.

6) Mord
Die Leiche von Clements Diener Ajax wird entdeckt. Ajax hat eigenmächtig Leroi Page hinterher spioniert, weil ihm dieser verdächtig vorkam. Als Leroi dies bemerkt, fühlt er sich bedroht und ersticht ihn. Der Kapitän will die Reise nicht unterbrechen, ist aber für jede Unterstützung bei der Aufklärung des Verbrechens dankbar.

7) Stampede
Während sich die SC auf dem Hauptdeck befinden, explodiert ein Päckchen mit Schwarzpulver zwischen den eingepferchten Pferden. Die panischen Tiere brechen durch die Einzäunung und drohen die SC und die anderen Menschen auf dem Hauptdeck zu zertrampeln (Sturmangriff!). Verantwortlich für den Anschlag ist natürlich Cpt. Jackson.

8) Hausboot
Der „Sunset of St. Louis“ treibt ein altes Hausboot entgegen. Der Steuermann zieht es mit dem Bootshaken heran und vertäut es. Bei der Durchsuchung des Hausboots wird eine Leiche mit einem Bowiemesser in der Brust gefunden. Der Mann hält in der Hand eine weiße Kapuze umklammert.

9) Überraschender Mitreisender
Ein Kanu hält auf den Dampfer zu. Der Insasse verlangt an Board genommen zu werden und bezahlt seine Passage. Ford Glen, wie sich der Mann nennt, ist ein Verbindungsmann des KKK. Er versucht unauffällig Kontakt mit Cpt. Jackson aufzunehmen, um ihm mitzuteilen wann und wo die Mitglieder des Klans dem Schiff auflauern wollen.

10) Giftanschlag
An einem Abend an dem zum Dinner ein Gumbo-Eintopfgericht serviert wird, mischt Jackson ein Gift in das Essen der SCs. Alle die von diesem Eintropf kosten, müssen ein Gift-Trotzen-Probe ablegen. Ansonsten erhalten sie 2W20 Stunden -2 auf alle Aktionen.

DER ÜBERFALL DES KKK

Nachdem Jackson erfahren hat, wann und wo die Klanmitglieder warten (siehe Ereignis 9), wird er mit Hilfe des Steuermanns den Dampfer nachts auf eine Sandbank mitten im Mississippi aufsetzen lassen. Dabei bekommt das Schiff auf der Backbordseite Schlagseite. Immer wenn sich ein Charakter mit max. Laufwert bewegt oder rennt, muss ihm eine AGI+BE+2-Probe gelingen, sonst stürzt er.
10 Ku-Kluxer mit weißen Kapuzen stürmen das Schiff über den Bug und arbeiten sich in kleine Gruppen zum Kabinendeck vor. Der Kapitän und 2 Matrosen versuchen, die Treppenaufgänge zum Kabinendeck zu verteidigen. Steuermann Casey bleibt während des Angriffs im Steuerhaus. Adam Jackson und Ford Glen unterstützen die Ku-Kluxer bei ihrem Angriff.
Auch andere Passagiere können sich am Kampf beteiligen, wobei bei schlechter Sicht die Gefahr besteht, dass auf Mitpassagiere gefeuert wird.
Die Ku-Kluxer sind nicht auf unnötiges Blutvergießen aus. Sobald die sie Orry Clement in ihrer Gewalt haben, ziehen sie sich zurück und und verlassen die Sandbank auf Flößen. Clement wollen sie später auf einer nahegelegenen Waldlichtung nach einer „Zeremonie“ hinrichten.

Pro Kampf (besiegte EP/SC)EP; Clement beschützt 20 EP; Eleonore Edgar gerettet 10 EP; Einbrüche aufgeklärt 15 EP, Thibault Devereux überführt 25 EP; Für das Abenteuer 100EP

DER KOMPLEX

EIN UNIVERSALES MYSTERY-/HORROR-SETTING

"DAS WESEN DER DINGE HAT DIE ANGEWOHNHEIT, SICH ZU VERBERGEN."
- HERAKLIT

"MEHR OUZO!"
- UNBEKANNTER RESTAURANTGAST

Die ehemalige Ferienanlage Helios liegt irgendwo an der Küste Griechenlands, weitab von Städten und Straßen. Die Gegend ist karg und verlassen. Stacheldraht und Wachgebäude umgeben den kleinen Ort, schirmen ihn ab vom Rest der Welt. Die Frage ist nur - sollen die Menschen draußen gehalten werden, oder soll etwas anderes, fremdartiges innerhalb der Zäune gefangen bleiben?

Seit die Anlage vor 40 Jahren von bizarren Ereignissen heimgesucht wurde und Dutzende Urlauber und Angestellte auf grausame Weise den Tod fanden, wurde der ganze Ort abgeriegelt, das Militär bewacht seitdem die verstaubten Zugangswege zum Komplex. Gerüchte machen die Runde, über Spukgestalten, Geister, Untote, albtraumhafte Kreaturen aus der Tiefe.
Doch die wenigsten wissen, dass nahezu alle dieser Geschichten wahr sind.

Bei Tage betrachtet, liegen die verfallenden Hotelgebäude unter einer dicken Staubschicht begraben, träge zerrt der Wind an alten Planen und zerschlissenen Sonnenschirmen. Müde lappt das Mittelmeer auf den Strand. Keine Menschenseele ist hier unterwegs, selbst die gelegentlichen Patrouillengänge der Wachsoldaten wurden mit der Zeit eingestellt.

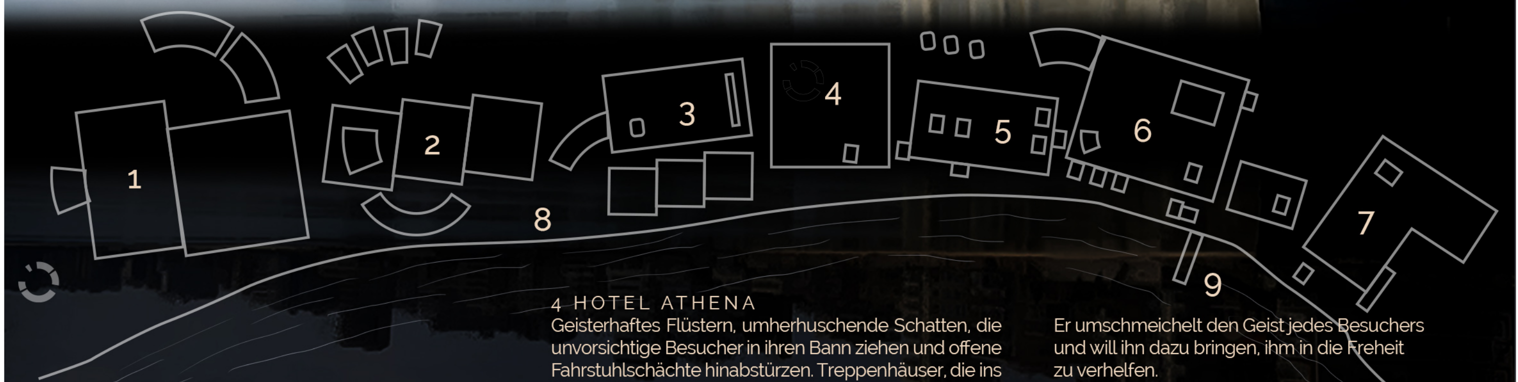
Doch sobald die Dunkelheit hereinbricht...

Geisterstimmen rufen durch die Gänge, entstellte Leichen wälzen sich aus Hotelbetten. Fliehende Menschen rennen ins Meer und ertrinken lautlos, Nacht für Nacht. Ab und an regt sich auch das Grauen, das unter den Häusern begraben liegt: ein Dämon aus Alpträumen geboren, er hat sich manifestiert, als die schrecklichen Ereignisse die Ferienanlage heimgesucht haben. Vor 40 Jahren...

Es war der 11. Juli 1974, als mehrere Männer den Komplex stürmten. Sie schossen wild um sich, nahmen Geiseln, töteten und folterten. Nach dem Massaker zog die Stille in den Mauern ein - nie fand man eine Spur von den Eindringlingen, sie waren wie vom Erdboden verschluckt. Doch sie waren noch da, ganz in der Nähe.

Unter den Gebäuden, in der Tiefe, hatten sie sich zusammengefunden, um mit all dem Schrecken und den Schmerzen, die sie verursacht hatten, und mit der Hingabe ihrer eigenen Leben, den Dämonen zu beschwören, der sie schon ihr ganzes Leben lang verfolgte.
Und es gelang ihnen.





1 HOTEL DIANA
Untote und Geister suchen die labyrinthartigen Gänge des alten Gebäudes heim.

2 BUNGALOWANLAGE PIRÄUS
In den Betten liegen blutüberströmte, entstellte Leichen, die noch zu atmen scheinen.

3 SUPERMARKT HELLAS
Der einzige sichere Ort in der Anlage.

4 HOTEL ATHENA
Geisterhaftes Flüstern, umherhuschende Schatten, die unvorsichtige Besucher in ihren Bann ziehen und offene Fahrstuhlschächte hinabstürzen. Treppenhäuser, die ins Nichts führen.

5 HOTEL NIKOS
Von erdrückender Dunkelheit erfüllt, die von Lampen kaum zu durchdringen ist. Stimmen. Der Klang von fröhlichen Feiern hallt durch die Räume, doch ihre Quelle ist unauffindbar. Das Entkommen ist schwer, da sich die Ausgänge hinter den Besuchern verschließen.

6 HOTEL HELIOS
Unter diesem Gebäude liegt der Dämon. Man hat tief gegraben, doch noch immer ist er gefangen.
Er umschmeichelt den Geist jedes Besuchers und will ihn dazu bringen, ihm in die Freiheit zu verhelfen.

7 WOHNHAUS DER ANGESTELLTEN
Die zornigen Seelen der Getöteten und Vermissten führen hier einen ewigen Kampf.

8 STRAND
Jede Nacht sind hier Geistererscheinungen von Fliehenden zu sehen, die sich in ihrer Verzweiflung ins Meer stürzen.

9 STEG
Schon sehr lange hat hier niemand mehr angelegt.

ABENTEUERIDEEN

SZENARIO 1

Die Spieler sind Soldaten, die in einer Strafaktion für die Bewachung des Grenzzauns eingeteilt wurden. Sie hören Hilferufe aus dem Inneren des Komplexes. Dazu finden sie ein altes Auto, das am Zaun parkt. Anscheinend sind Jugendliche eingedrungen und jetzt in einer Notlage. Die Spieler gehen rein, geraten in eine Falle.

Als sie mit Mühe und Not entkommen, ist auch das Auto verschwunden, ist offenbar auch niemals dort gewesen.

SZENARIO 2

Die Spieler sind Geisterjäger und haben Hinweise auf die Macht des Wesens unter dem Komplex gefunden. Sie dringen illegal ein und treten ihm gegenüber, erleben jedoch Horror und Verzweiflung, werden von den Wesen und Geistern in den Gebäuden bedrängt.

Entweder besiegen sie das finstere Wesen, schicken es in die Höllen zurück, aus denen es gekommen ist. Auch die Schatten und Geister verschwinden, die Abenteurer können den Komplex verlassen. Doch einer von ihnen trägt eine Besessenheit mit hinaus, die ihn später wieder einholt.
Oder sie werden wahnsinnig.

Die „Sonnenuntergang“—Ein maraskanischer Blockadebrecher

„Herr, wir hatten in allen Krähennestern Nachtwachen postiert. Und Ersatzmänner. Ich selbst habe sie noch mit Carlog-Blüten versorgt. Die Passage bei Etlaskan war dicht! Die ganze Nacht! Sie können den Hafen nicht auf dem Seeweg erreicht haben! So glaubt mir doch! Bei Globomongs Gnade! Ich weiß nicht, wie sie das Feuer legen konnten! Bitte nicht in die Teiche!!!“

-Späherin Ulchuda Narbengesicht, letzter Rapport vor Darion Paligan.

Wenn es ein Schiff gibt, von dem man sagen kann, dass es direkt der Seetetrarchin unterstellt ist, dann ist es die Sonnenuntergang. Die dreimastige Thalukke ist—wie fast alle Schiffe ihrer Bauart—nicht für die direkte Konfrontation auf See ausgelegt. Stattdessen ist verübt der schnelle Segler Kommando– und Sabotage-Aktionen für das Shîkanydad. Die Spezialität von Kapitän *Mulziber von Sinoda* sind dabei Einsätze in der Nacht. Geschütze sucht man an Bord vergeblich. Die Mannschaft besteht hauptsächlich aus maraskanischen Freiwilligen, die das Schiff auf kurze Distanz mit Bogen und Diskus verteidigen. Daneben dient auf dem Schiff auch ein Dutzend Armbrustschützen, die sich als ehemalige Söldner dem Shîkanydad angeschlossen haben.

Die Thalukke ist (seit sie in die „Flotte“ des Shîkanydads „eingetreten“ ist), speziell für Nachtfahrten in Feindwasser umgebaut und angepasst worden. Die Segel bestehen selbstredend aus schwarzem Tuch. Sämtliche Planken und Aufbauten sind geschwärzt oder mit Pech behandelt worden. Die Mannschaft verfügt über Blendlaternen mit teuren blauen Gläsern. Das Ruder und sämtliche Seilführungen werden ständig gewachst, damit sie geräuschfrei laufen. Das wichtigste ist aber die Fähigkeit Kapitän Mulzibers und seiner Offiziere, das Schiff auch nachts bei völliger Dunkelheit auf hoher See sicher zu steuern.

Kapitän Mulziber von Sinoda (geb. 982 BF, graue Haare, linker Arm fehlt) stammt aus der Familie des letzten Harans von Sinoda. Er ist im Khunchomer Exil aufgewachsen und hat sich auf Schiffen der Handelsstadt als Seesöldner verdingt, bevor er ein Leben als Abenteurer begann. Dieses Leben brachte ihn nicht nur mit seiner Gemahlin Madajida zusammen, es führte ihn auch in den Kampf zur Rückeroberung seiner Heimat. Nach der Ausrufung des Benisabayads ergriff er das Kommando über die *Sonnenuntergang* und fing an, sie für Nachteinsätze umzubauen und auszurüsten.

Die Bordmagierin Madajida (geb. 987 BF, Brandnarben im vormals hübschen Gesicht) stammt aus einem Fischerdorf bei Boran. Nicht, dass viel darüber weiß: Sie wurde als Kind vom Meister der Mahlströme entführt, um in Drakonia zur Druidin ausgebildet zu werden. Im Zuge von Borbarads Rückkehr zog Madajida aus dem Konzil aus, um ihre alte Heimat wieder zu entdecken und zu verteidigen. Dabei lernte sie auch Mulziber kennen. Ihre gemeinsame Liebe zu ihrer Heimatinsel einte sie auch als Paar.
Madajidas magische Kunst ist der Schlüssel, um das Schiff bei Nacht sicher zu navigieren: Zum einen kann sie Dank des *„Licht des Dolches“* bei Nacht sehen. Noch wichtiger ist aber, dass ihr Vulkanglasdolch in Drakonia geweiht wurde. Damit ist er nicht nur exakter als jeder Südweiser, er hat noch einen weiteren entscheidenden Vorteil: Er zeigt zum Raschtulswall und damit in eine andere Richtung als ein normaler Kompass.

Orestas di Baltari (geb. 986 BF, blasses Gesicht, Ilmenblatt-Problem) ist der erste Offizier und Navigator der Sonnenuntergang. Der Fähnrich aus Grangor hat bei der horaskaiserlichen Marine desertiert und trieb sich 1022 BF in Aranien herum, wo er sich gegen Sold der Befreiungsflotte anschloss. Inzwischen ist der gefühlskalte Offizier aber trotz seines Fatalismus ein wichtiger Teil von Mulzibers Mannschaft: Dank seiner Seekarten und eines hervorragend gearbeiteten Südweisers kann er (mit Hilfe Madajidas und ihres Dolches) auch in finsterster Nacht die Position der *Sonnenuntergang* triangulieren und das Schiff ohne Blick auf die Sterne navigieren…

Die Schwächen. Die Offiziere der Sonnenuntergang haben zwei Geheimnisse, die ihnen zum Verhängnis werden können:
Madajida und Mulziber ist vor langer Zeit von einem ihrer Gefährten, dem Phex-Geweihten Tiro von Gareth, das Leben gerettet worden. Die beiden Maraskaner brachten sich ohne Not in Lebensgefahr, daher verlangte der Geweihte für seine Hilfe eine teure Gegenleistung: Das erstgeborene Kind des Paares. Wenn bekannt wird, dass der Sohn des Kommandantenpaares in einem garethischen Zwölfgöttertempel aufwächst, dann würde dies ihre Position im Benisabayad empfindlich schwächen. Abgesehen davon wäre das Paar durch eine Entführung natürlich erpressbar...
Orestas ist mitnichten desertiert, sondern wurde als „Beobachter“ nach Aranien entsandt. Über ein Netzwerk von Mittelsmännern hält er Kontakt mit seinen Vorgesetzten. Sollte ihm die Admiralität entsprechende Befehle geben, wäre er sofort bereit, mit Hilfe der Armbruster auf der *Sonnenuntergang* zu meutern. Von Mulzibers und Madajidas Sohn weiß er nichts.



Plot-Location: „Die «Fortuna»- ein Luftschiff der Extraklasse“ von Anja Bagus

Die Fortuna ist ein fliegendes Casino. Sie kreist auf einer festen Route von Baden-Baden über Köln nach Bremerhaven, Sylt und zurück nach Baden-Baden. Es gibt auch Sonderfahrten zu anderen Zielen.
Der Aufenthalt auf der Fortuna ist nur für die Wenigsten erschwinglich (sprich: sauteuer). Das Schiff ist mit allem erdenklichen Luxus ausgestattet und natürlich mit einem Casino. Hat man eine Kabine gebucht, kann man allerdings so lange bleiben, wie man es sich leisten kann.
Die Fortuna ist eine Karacke: sie hat drei Maste und einen Aufbau am Heck. In dem zweideckigen Achterkastell sind die Brücke, die Kapitänskajüte, die Offiziersmesse und alles, was man für die Mannschaft brauchte. Außerdem ist dort die große Küche. Das Casino und die 30 Kabinen sind in den beiden unteren Ebenen. Das Deck ist vollständig von einer Glaskonstruktion umschlossen, damit man sich dort auch während der Fahrt aufhalten kann. Eine zentrale Schiene vom Bug zum Heck ist die Führung für den Notballon, in den der Aether eingebracht werden kann, falls die elektrischen Konduktoren ausfallen. Im Normalbetrieb fährt die Fortuna aber mit Hilfe ihrer seitlich ausklappbaren Flügel, unter denen der Aether gebändigt vom elektrischen Magnetfeld ein Kissen bildet.
Im Inneren der Fortuna dominieren honigbraun poliertes Holz und roten und grünen Stoffe. Golden poliertes Messing ergänzt die Farbpalette. Kristallleuchter klirren leise, falls die Fahrt einmal turbulent wird. Meist jedoch herrscht ein Murmeln und Knarzen vor.
Die Kabinen sind mit separatem Waschtisch und Toilette, übereinander angeordneten Betten, einem kleinen Sofa und eingebautem Schreibtisch alles andere als spartanisch. Auch hier herrschen Samt und Holz vor. Es gibt überall elektrisches Licht.
Im Casino gibt es jedes damals (1912) bekannte Glücksspiel: Roulette, Würfel und Kartenspiele. Es gibt separate Zimmer für Kartenrunden (zB. Poker – wobei das damals verpönt war. Aber Schafskopf und Binokel wurden ja auch nicht gegen die Bank gespielt.) Die Damen spielten, wenn sie denn spielten, Domino oder seltener Kartenspiele wie Bridge oder Whist.
Es gibt einen Billardraum, einen kleinen Tanzsaal und ein Lesezimmer.
An Bord befinden sich außer der regulären Mannschaft auch noch einen Arzt plus Krankenschwester, zwei Masseurinnen, Musiker und Sänger, und eben die Angestellten des Casinos.
Im Maschinenraum findet man den Motor, angetrieben von einer Dampfmaschine. Der Motor bewegt nicht nur die am Heck angebrachten Propeller, die einerseits Vortrieb und andererseits Lenkung sind, sondern erzeugt auch den Strom für die Konduktoren. Die elektrischen Leitungen ziehen sich über die Flügel und zum Teil an der Außenhülle entlang und bändigen den Aether, der so ein Kissen bildet und den Auftrieb gewährleistet.

Storyideen: die Gemengelage aus reichen, gelangweilten und vergnügungssüchtigen Menschen sollte genug Stoff bieten. Aber … ein geheimes Pokerturnier … ein Falschspieler … Entführung einer (berühmten) Persönlichkeit, die dort Urlaub macht … der Versuch, das Casino auszurauben … Notlandung, durch einen Sturm vielleicht … ein Spion versucht geheime Dokumente zu schmuggeln … der Betriebsausflug der oberen Führungsriege eines Betriebes ufert aus … Angriff eines Luftwesens … Sabotage am Schiff … Lebensmittelvergiftung/irrer Mörder vergiftet Leute mit Cocktailkirschen … Dimensionslöcher/magische Verwirbelungen/Aethersingularitäten … Dinge, die unterwegs an den Haltestationen geschehen … blinde Passagiere …

Fortunas **Traum**: Das Schiff ist aus dem Holz von belebten Bäumen gemacht. Die Dryadengeister sind nicht tot, aber auch nicht wirklich lebendig. Sie träumen und manifestieren sich in Form von merkwürdigen Vorkommnissen. Menschen mit einer Neigung zu übersinnlichen Wahrnehmungen spüren das und erleben seltsame Dinge. Kann vielleicht jemand das Rätsel lösen und die Geister erlösen? Oder werden sie irgendwann zu bösen Erscheinungen, die die Reisenden in ihre Träume verfolgen und irgendwann auch zu Tode erschrecken?



EIN EINSEITEN MONSTER — No1

NIMBRAZZ

UND DAS DORNENGESCHMEISS

EINE DÄMONISCHE SEITE VON CHRISTOPH „MAD_EMINENZ“ BALLES



DIE LEGENDE VON NIMURTA:

Einst im Dienste des Kriegsgottes Varl, verrichtete Nimurta sein blutiges Handwerk auf dem Schlachtfeld, bis zum Tag der Schande. An diesem Tag erblickte Nimurta eine wunderschöne, schwarzhaarige Kämpferin. Ihre Bewegungen waren so anmutig und präzise wie nichts was der gestandene Kämpfer jemals zuvor gesehen hatte. Als nur noch er und die wunderschöne Unbekannte sich gegenüberstanden verliebte sich Nimurta unsterblich. Der Kampf, so erzählt man sich, dauerte über einen Mond lang. Keiner der beiden konnte auch nur eine Attacke durch die Abwehr des Gegners bringen. Erschöpft und ausgezehrt hielten die Kontrahenten inne. Beide ließen die Waffen fallen und lebten fortan friedlich als Paar in einem kleinen Dorf. Und jeden Abend sahen sie sich gemeinsam den Sonnenuntergang an bis eines Tages ihrer Liebe ein Sohn entsprang. Doch das Kind schien entstellt zu sein. An diesem Tage offenbarte Nimurtas Frau ihr wahres Ich. Sie war niemand anderes als Lilva die Erzdämonin des Verrates. Gekränkt durch diesen Hohn und Spott entschloss sich Nimurta den Freitod zu wählen. Übrig blieb nur sein entstellter dämonischer Sprössling Nimbrazz.

NIMBRAZZ UND DAS DORNENGESCMEISS:

Nimbrazz, der auch der Stacheldämon genannt wird, hat einen große affenähnlichen Körperbau, seinen Beine sind stachlige Tentakel. Sein gesamter Körper ist mit giftigen Stacheln übersät. Der Nimbrazz ist im Kampf ein angsteinflößender Gegner der mit seinen riesigen Pranken fürchterliche Wunden schlagen kann. Er besitzt die Gabe, giftige Stachel zu speien. Wird der Nimbrazz getroffen, so entweicht aus der Wunde, ab einen gewissen LK-Verlust (siehe Tabelle), je ein Schwarm fliegendes Dornengeschmeiss (wie Schwarm, SCW 20, GRW S.122). Diese fallen zu Hunderten über ihre Gegner her.

NIMBRAZZ

KÖR:	15	AGI:	10	GEI:	10
ST:	7	BE:	3	VE:	5
HÄ:	7	GE:	4	AU:	5

160	24	15	8	26	15

Bewaffnung	Panzerung
Pranke (WB +4, GA-4) Tentakel (WB +2, GA-2)	Dämonenhaut ((PA+2)

Wesen der Dunkelheit: Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewandte Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.

Stachel Odem: Nur alle W20 Runden einsetzbar. Erzeugt nicht abwehrbaren Schaden (Schießen-Angriff) - nur für magische Abwehrboni wird gewürfelt (PW:Bonushöhe).
GE x 5m langer Kegel (am Ende GE x 3m breit).

Mehrere Angriffe (+ 2 Tentakel): Kann 1 zusätzlichen Angriff in jeder Runde aktionsfrei durchführen.

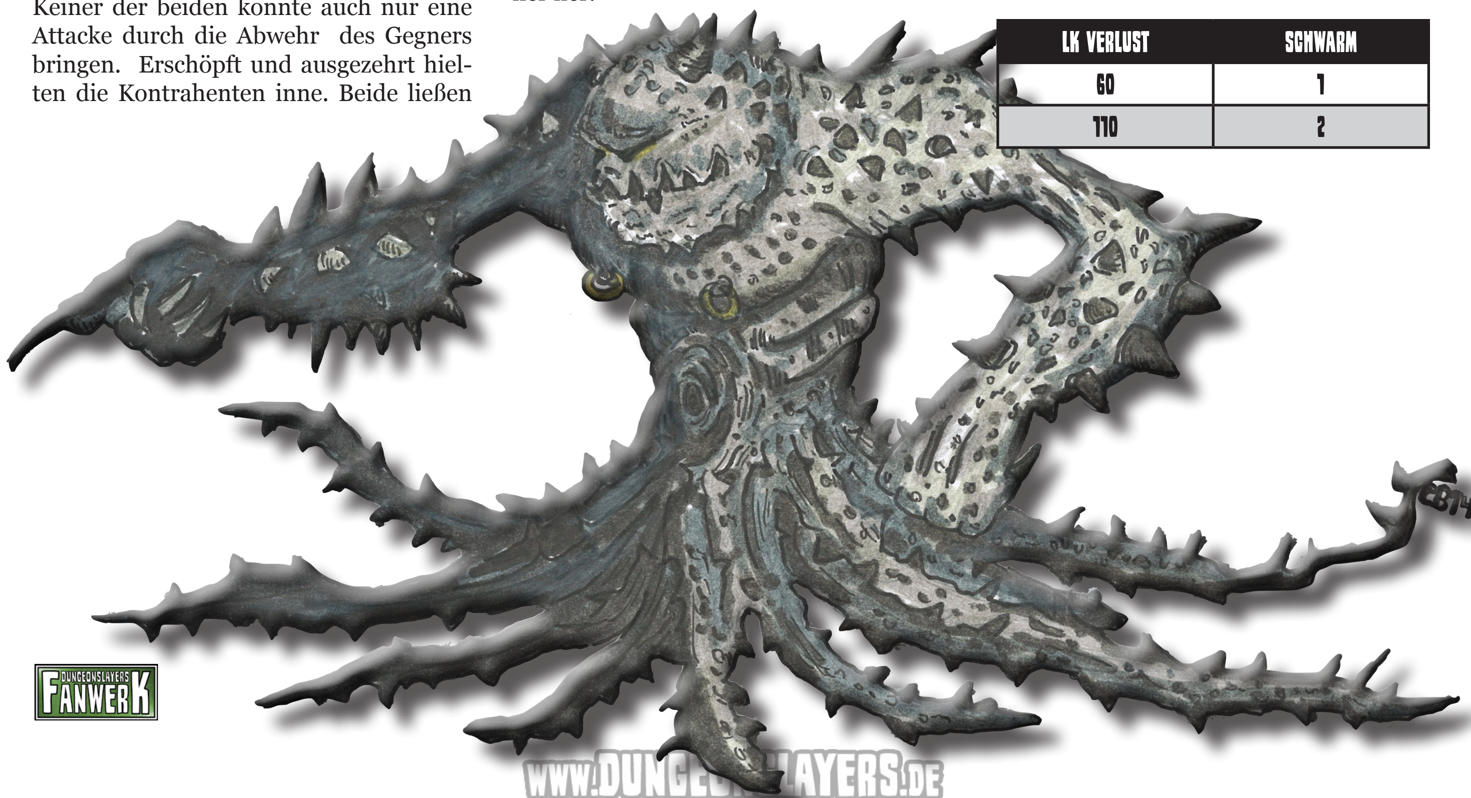
Gift: Wird Schaden verursacht, würfelt das Ziel eine "Gift trotzen"-Probe, ansonsten erhält es W20 Kampfrunden lang 1 nicht abwehrbaren Schadenspunkt pro Runde.

Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.

Dunkelsicht: Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.

GH:	32	GK:	ri	EP:	536

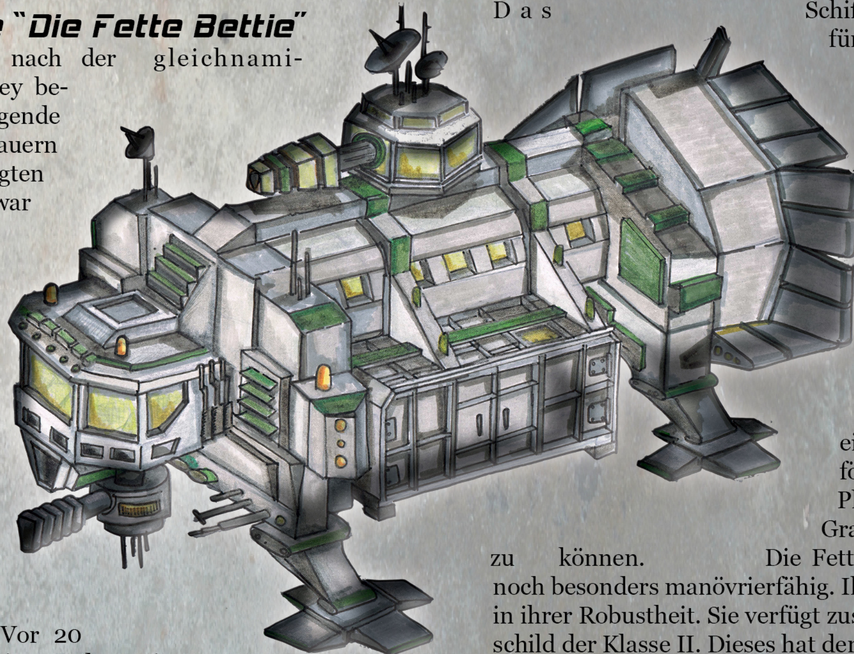
LK VERLUST	SCHWARM
60	1
110	2



DIE FETTE BETTIE

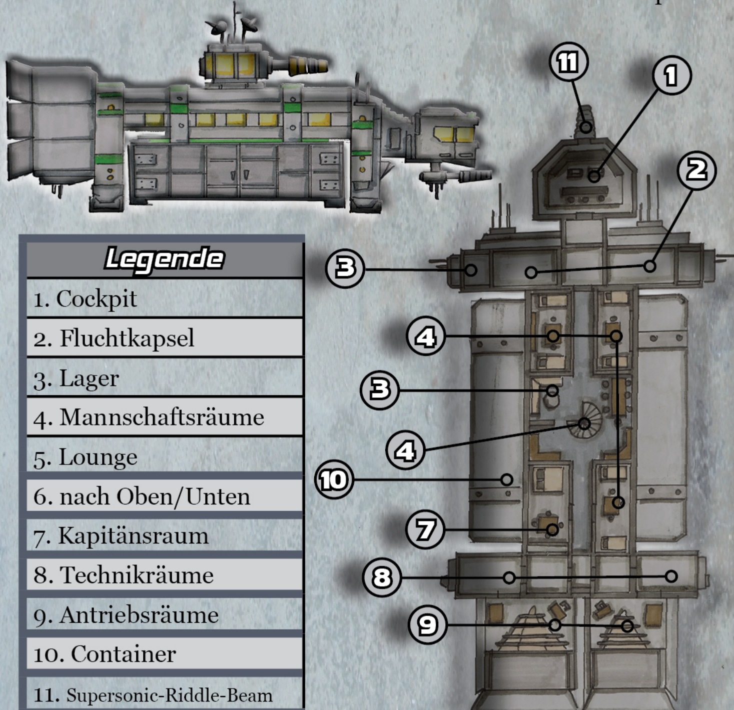
Diese Universalspielhilfe ermöglicht es Spielgruppen das unten beschriebene Raumschiff als Homebase zu nutzen und es nach Belieben auszubauen. Natürlich müssen hier und da noch entsprechende Anpassungen an das jeweilige System vorgenommen werden. Das Space Pad beinhaltet hierzu zusätzlich ein paar Ideen und Spielanregungen.

Agregator Klasse "Die Fette Bettie"



Die „Fette Bettie" wurde nach der gleichnamigen Barkeeperin Bettie Doley benannt. Bettie war eine Legende unter den Mineralienabbauern und ihr berühmt, berüchtigten Spacestopp „Betties Keep" war -die Adresse- für alle Piloten von nah und fern. Einst war die Fette Bettie ein sogenanntes Agregator Schiff der Firma Zalman&Co. Sie wurde konzipiert um kleine rohstoffhaltige Meteoriten mittels eines Supersonic-Riddle-Beams zu zerkleinern und diese dann mit einem Gravitonsauger in den Laderaum eines Long-Kressel-Windler (LKW) zu laden. Vor 20 Jahren wurde die Fette Bettie aus dem Dienst entlassen und ausgemustert. In der folgenden Zeit wurde sie durch viele Hände gereicht und für unterschiedliche Zwecke genutzt. Zunächst übernahm ein erfolgloser Unternehmer das Schiff. Er verlor die Fette Bettie jedoch beim Glücksspiel und sie ging an einen Erz-Schmuggler über. Auch den Erz-Schmuggler verließ das Glück im Spiel und ein Umweltaktivist konnte die Fette Bettie sein eigen nennen. Schon kurze Zeit später wurde das Schiff zum wiederholten Mal als Einsatz verspielt.

Der neue Besitzer, der schreckliche Sven, war ein mittelmäßig erfolgreicher Space Pirat. Er stattete die Fette Bettie mit einer 180° „Sonnenuntergang" Vulkan Kanone aus, die von 2 Mann bedient werden muss. Leider funktioniert diese Kanone zur Zeit nicht, da der schreckliche Sven von einer Pechsträhne heimgesucht wurde und wichtige Teile der Waffe im Spiel verlor. Das Schiff bietet insgesamt Platz für 8 Mann und ist aufgeteilt in drei Mannschaftsräume, einen Kapitänsraum, einen Baderaum, eine Lounge mit Küche und dem Cockpit. Die Antriebseinheit der Bettie ist ein extrem starkes Worker III Doppeltriebwerk der Firma Spacecraft, konzipiert um schwere Lasten auf einer langen Strecke zu befördern und diese auch auf Planeten mit sehr starker Gravitation sicher absetztens zu können. Die Fette Bettie ist weder schnell noch besonders manövrierfähig. Ihre eigentliche Stärke liegt in ihrer Robustheit. Sie verfügt zusätzlich über ein Gravitonschild der Klasse II. Dieses hat der Bettie und ihren Insassen schon das ein oder andere Mal das Leben gerettet. Ein weiterer Vorteil ist die Containeraufnahme im Rumpf. Es können alle SpaceNorm© Container von 400 m³ bis 3000m³ aufnehmen werden. Momentan befindet sich ein kleiner 500 m³ Container im Rumpf. In diesem ist ein Musik-Probe-Raum und weitere Ladefläche untergebracht. Auch ein völlig antiquiertes benzingetriebenes Fahrzeug, eine Dodge Viper und ein veralteter, funktionsuntüchtiger Kampfroboter der Ultron-Klasse sind hier zu finden.



BETTIES SPACEPAD

Captains Log:

- Das Entropie Kaleidoskope für die Kanone besorgen. Das Mistding muss endlich wieder funktionieren. Ich hab gehört, dass es eine kleine Werkstatt auf Hinten II gibt. Dort könnten wir ein solches ein Teil bekommen. Doch Hinten II liegt in einem beschissenen piratenverseuchten Asteroidenfeld.

- Diese bescheuerten Aktivisten von denen ich das Schiff bekommen habe, scheinen hier so ein komisches Wesen zurückgelassen zu haben. Mal schauen, ob wir die finden. Vielleicht zahlen sie uns ja für dieses kleine Viech Lösegeld. Das Teil ist mir unheimlich. Ich habe es vorsichtshalber im Frachtraum, Luke 12, eingesperrt.

- Das Bergbauunternehmen Zalman & Co. in Rivan X, hat scheinbar Pleite gemacht. Wir könnten ja mal hinfliegen und schauen ob wir noch Ersatzteile für die Fette Lady bekommen. Allerdings hat so ein dubioses Syndikat namens Blutfist die Geschäfte dort übernommen. Mal schauen was dran ist, an den Gerüchten.

Texte, Layout, Idee und Bilder von Christoph "mad_eminenz" Balles

Passion

Über Nacht hatte es zu schneien begonnen. Dicke Flocken rieselten lautlos zu Boden und verhüllten den blutbesudelten Boden vor dem Angesicht der Welt. Eine Frieden vorgaukelnde Stille war in das Tal eingekehrt und ließ selbst leise Worte wie einen Kampfesschrei durch die Hallen der Burg klingen. Hier und da schwelten die letzten Zeugen der Schlacht, hartnäckig sich des weißen Mantels erwehrend. Winter war gekommen. Und er hatte Tod und Verderben mit sich gebracht.

SYSTEM: Legend of the Five Rings, 4. Edition
SCs: 3 – 5 Spieler

Protektiver Gaki

Luft: 2	Erde: 2	Feuer: 2	Wasser: 3
Reflexe: 4	-	Geschicklichkeit: 4	Stärke: 4

Initiative: 4b4
Angriff: Katana 4b4
Schaden: 3b3
Schadensred.: 5

Ignoriert Physische Rüstung
Rüstungsgrad: 25
Verwundungen: 20: +5; 30:+10; 46: Tod

Zombie

Luft: 0	Erde: 2	Feuer: 0	Wasser: 1
Reflexe: 1	-	Geschicklichkeit: 2	Stärke: 3

Initiative: 1b1
Angriff: Faust 4b2
Köpfen vernichtet sofort

Schaden: 3b1
Schadensred.: 5

Rüstungsgrad: 10

Hintergrund

Rokugan ist in Unruhe. Im Land des Drachen hat sich die Libelle erhoben und ihre Flügelschläge bringen Chaos. Auch der Kolat hat seine Schergen ausgesandt. Das Kaiserreich sieht sich einer überlegenen Macht gegenüber.

Spielverlauf

1. Szenerie: Der Magistrat und seine Prämisse

Von dem sich derzeit in den Drachenlanden aufhaltenden kaiserlichen Magistraten geht der Auftrag an die Gruppe aus, ihm ein Artefakt zu bergen, was er selbst nicht zu bergen vermag (SL-Info: Die Gründe dafür können vielfältig sein, vom Versprechen einer Belohnung bis hin zu einem Befehl ist alles möglich – orientier dich an den Interessen deiner Spieler Charaktere).

2. Szenerie: Der Dungeon

Die Gruppe betritt dazu eine Höhle. Der Staub am Boden deutet darauf hin, dass diese scheinbar seit Jahrhunderten nicht mehr geöffnet worden ist. An den Wänden sind uralte Höhlenmalereien (SL-Info: Die Geschichte Rokugans eignet sich dazu, besonders der Fall der Kami) gekritzelt. An einem der Gänge befinden sich Zeichnungen der 8 Clans, ebenso ein Symbol für Fu Leng (Möglichkeit: eine Oni-Fratze) und ein leerer Kreis.

Aufbau des Dungeon

1.Synchrone Höhlen, deren Wände bis an die Decke mit tausenden aus leeren Augenhöhlen starrenden Schädeln bestehen. Eine *Wissen Theologie* oder *Spüren* Probe eines Shugenja würde die vollkommene Abwesenheit von Kami – und somit eine Präsenz der Kansen - bestätigen.
In der Mitte der Räume steht ein Altar aus glattem Stein, der sich deutlich von der rohen, unbehauenen Höhlenstruktur unterscheidet.

2. Eine kleine Höhle, die auf den ersten Blick wirkt, als wäre sie vollkommen leer. Sie ist jedoch mit Fledermäusen gefüllt, die alle aufgeschreckt durcheinander flattern, sobald die SCs eintreten. Ein *Investigation-Wurf* würde Einkerbungen an Decke, Boden und Wand offenbaren. An der Wand befindlich sind 8 Einkerbungen, am Boden ist mittig eine und genau darüber befindet sich eine weitere Einkerbung. Sie sind groß genug um kleine Steine hineinstecken zu können und es wirkt auf den ersten Blick als wären nur Teile der Höhlenwand herausgebrochen. Die dazu befindlichen Steine sind so klein, dass man sie nur durch gezieltes Suchen findet (SL-Info: 8 Steine mit den jeweiligen Clanssymbolen für die Wand, 1 Stein mit dem Zeichen für Fu Leng für den Boden um Jigoku zu repräsentieren und 1 Stein, leer und simpel, ohne Zeichen für die Decke um den Celestial Heaven und den verstorbenen Bruder zu symbolisieren). Wenn alle Steine gefunden und eingesetzt wurden (die Reihenfolge spielt in diesem Fall keine Rolle) öffnet sich eine Geheimtüre, die in einen gehauenen Raum (2b.) führt, der sich durch seine akribisch genaue Struktur wiederum von den natürlichen Höhlenwänden unterscheidet (SL-Info: Hier können nach belieben auch Druckfallen eingebaut werden). Kohlebecken spenden ein flackerndes Licht und scheinen von ewiger Glut beseelt. Die Mitte des Raumes dominiert ein Altar, ähnlich jenen in den vorigen beiden Schädelkammern den Raum. Auf ihm thronen eine schwarze und eine weiße Schriftrolle (SL-Info: Die Weiße Schriftrolle erzählt die Legende von Jonetsu. Als weiterführender Plothook könnte die schwarze Rolle zu den Black-Scrolls zählen, die möglicherweise einen Hinweis auf das Schwert Hanteis oder ein anderes Geheimnis oder Artefakt der Geschichte Rokugans bieten).

Nebst dem Altar liegen drei gerüstete Leichen in einer Pose die darauf schließen lässt, dass diese in einem Kampf gestorben sind. Sie tragen Rüsten die keine Rückschlüsse über ihre Herkunft geben.
(SL-Info: Bei dem Leichen handelt sich sich um den letzten Versuch des Magistrat jemanden zu schicken das Artefakt zu bergen. Dieser wurden Opfer des im Raum befindlichen Gaki der die Rollen bewacht. Sollte einer der SC eine Rolle aufnehmen greift dieser an. Werte siehe Tabelle).

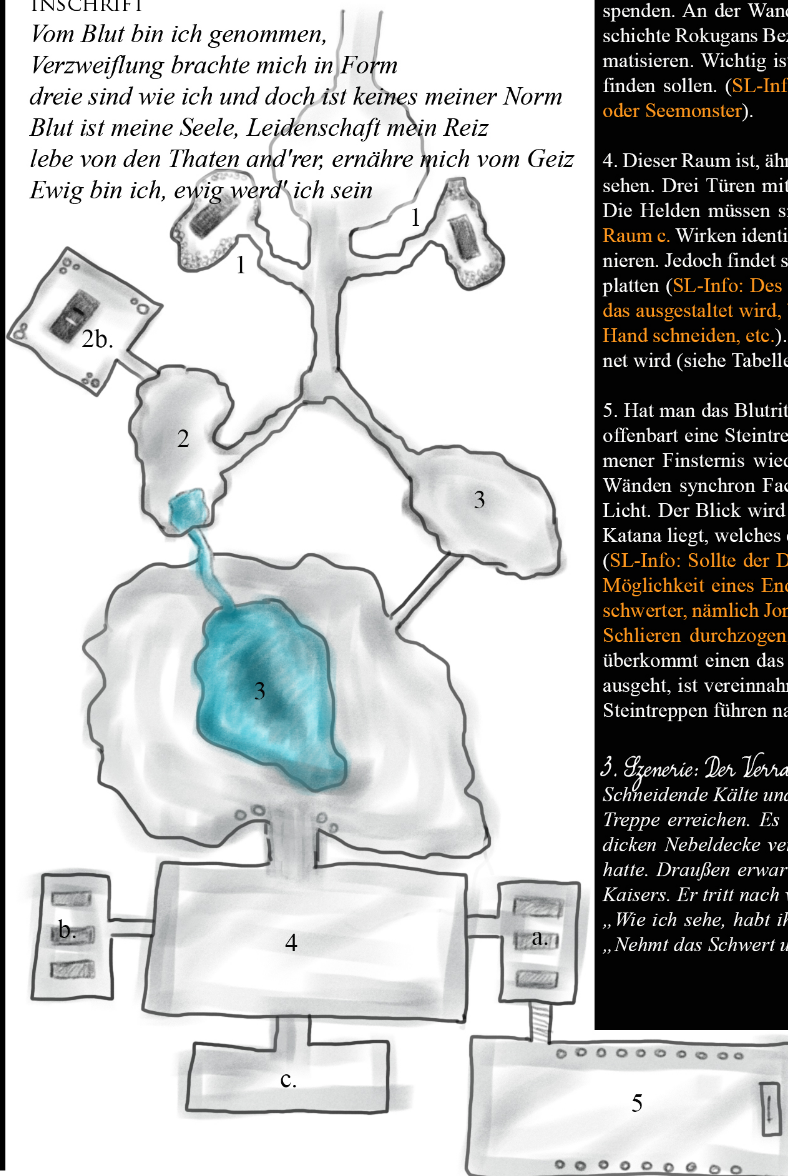
3. Dieser Gang führt durch eine Treppe hinunter in einen weiteren Gang, der wiederum in eine große Höhle führt (SL-Info: Man kann den Gang auch einstürzen lassen und nur durch jenen „Geheimgang" die Höhle zugänglich machen). In der Höhle befindet sich ein unterirdischer See. Die Schwärze ist so umfassend, dass selbst die Fackeln kaum Licht spenden. An der Wand dieser Höhle sind ebenfalls Zeichnungen, die auch auf die Geschichte Rokugans Bezug nehmen, allerdings dieses Mal Iuchibans Aufstieg und Fall thematisieren. Wichtig ist die Entstehung der vier Blutschwerter, die hier auch einen Platz finden sollen. (SL-Info: Der See bietet die Möglichkeit einer Attacke durch Krokodile oder Seemonster).

4. Dieser Raum ist, ähnlich wie schon der Geheimgang mit makellos glatten Wänden versehen. Drei Türen mit uralten, kalligraphischen Symbolen darauf bietet einen Ausweg. Die Helden müssen sich nun entscheiden, welchen sie wählen möchten. Raum a. und Raum c. Wirken identisch mit je drei Steinaltären oder Sarkophagen, die den Raum dominieren. Jedoch findet sich nur in Raum a. eine Inschrift (siehe Mitte) auf einem der Steinplatten (SL-Info: Des Rätsels Lösung ist die Öffnung der Kammer mit Blut. Wie genau das ausgestaltet wird, bleibt dem SL überlassen. Denkbar wäre ein Blutopfer, sich in die Hand schneiden, etc.). Raum b. enthält Zombies, die angreifen, wenn dieser Raum geöffnet wird (siehe Tabelle).

5. Hat man das Blutritual vollführt, so schiebt sich der mittlere Sarkophag zur Seite und offenbart eine Steintreppe in die Tiefe. Unten angekommen findet man sich in vollkommener Finsternis wieder. Setzt man den ersten Schritt in den Raum, flammen an den Wänden synchron Fackeln wie von Geisterhand auf und tauchen die Halle in düsteres Licht. Der Blick wird frei auf einen weiteren Steinaltar, auf dem dieses Mal jedoch ein Katana liegt, welches eine unheimliche Anziehungskraft und Begierde ausstrahlt.
(SL-Info: Sollte der Dungeon allzu schnell durchquert worden sein, bietet sich hier die Möglichkeit eines Endkampfes um das Schwert; das Schwert selbst ist eines der Blutschwerter, nämlich Jonetsu [Passion, Leidenschaft]. Die Klinge ist schwarz und von roten Schlieren durchzogen, die beinahe zu pulsieren scheinen). Ergreift man das Schwert, überkommt einen das Gefühl seltsamer Besitznahme. Die Macht, die von dem Schwert ausgeht, ist vereinnahmend. Hinter dem Altar öffnet sich eine bislang verborgene Türe, Steintreppen führen nach oben.

Inschrift

Vom Blut bin ich genommen,
Verzweiflung brachte mich in Form
dreie sind wie ich und doch ist keines meiner Norm
Blut ist meine Seele, Leidenschaft mein Reiz
lebe von den Thaten and'rer, ernähre mich vom Geiz
Ewig bin ich, ewig werd' ich sein



3. Szenerie: Der Verrat

Schneidende Kälte und blendende Helligkeit begrüßen die Samurai, als sie das Ende der Treppe erreichen. Es hatte wieder zu schneien begonnen. Die Sonne war hinter einer dicken Nebeldecke verschwunden, die sich sich einnehmend über das Tal ausgebreitet hatte. Draußen erwartete sie der Magistrat – und hinter ihm Bushi in den Farben des Kaisers. Er tritt nach vorne, lächelnd. Die Luke im Boden hinter euch schließt sich.
„Wie ich sehe, habt ihr meinen Auftrag erfolgreich ausgeführt." Sein Lächeln gefriert. „Nehmt das Schwert und tötet sie alle."

Idee, Konzeption und Layout: Lorah Tink Battisti

Dieses Kurzabenteuer ist ein Beitrag zum Winter OPC Wettbewerb 2014

Schwert der Armen

Art der Waffe: Kurzschwert

Hintergrund

Über die Entstehung oder den Ursprung der Waffe ist wenig bekannt. In Bibliotheken sucht man vergebens nach Informationen über das Schwert; einzig aus dem Gebrabbel betrunkener Obdachloser kann man vielleicht die Geschichte extrahieren. Ursprünglich soll das Schwert aus der Not eines armen Schmiedes heraus entstanden sein, dessen Waffen von der Armee ohne Entlohnung konfisziert wurden. Der Schmied – ein fähiger aber bettelarmer Mann – fertigte die Waffe in der Hoffnung sich gegen die Eintreiber des Staates zur Wehr setzen zu können. Tatsächlich, so erzählt man sich, erhob er die Klinge gegen die Wachen die sich an seinen Waren im Auftrag des tyrannischen Herrschers bedienen wollten. Mitten am Marktplatz, unter dutzender Zeugen Augen schlug er vom Zorn der Ungerechtigkeit beseelt die Wachen tot. Dies war das erste Mal, dass das Schwert Blut gekostet hat. Viel Glück brachte dem Schmied die Waffe jedoch nicht, da das Schicksal der verstorbenen Wachen nicht unentdeckt blieb. Der Schmied wurde hingerichtet und das Schwert geriet in Vergessenheit.

Niemand weiß so genau, was dann passiert ist jedoch soll die Waffe Gerüchten zufolge in die Hände eines der Magiers/Okkultisten gelangt sein, der die negative Energie der Waffe fokussierte und für seine Zwecke einsetzte. Andere behaupten, dass die Waffe danach verschwunden sei und die Waffen, die nun im Umlauf seien wären bloß Kopien des Originals. Was auch immer die Wahrheit ist, die Waffe hat sich seither verändert. Mit jedem Auftauchen wirkt das Schwert abgenutzter und miserabler.

Beschreibung

Das Kurzschwert besteht aus einer zwei Finger breiten, ein Schritt langen, rostig anmutenden Klinge, die in einem schlichten hölzernen Griff endet. Dicke Lederbänder, die von einer klebrigen Substanz durchtränkt scheinen, denen einen unangenehmen Geruch von Urin anhaftet, umwickeln den Griff. Ursprünglich mag das Schwert von feiner Machart gewesen sein, heute erinnert es nur noch an einen rostigen Haufen Müll. Tatsächlich ist einiges an Überwindung notwendig die Waffe ohne Handschuhe anzufassen. Die Klinge selbst ist nicht scharf, sie weist sogar einige Scharten und Rostflecken auf, es scheint fast verwunderlich, dass sie noch nicht zerbrochen ist.

Das Schwert der Armen ist jedoch keine schlichte Waffe. Die Präsenz des Kurzschwert allein erfüllt die Luft mit einem irritierenden Geruch nach Blutvergießen und eine Aura von gewaltbereiter Anspannung umgibt es. Diejenigen, die die Waffe führen, spüren in ihrem Körper ein Gefühl der Aggression hochkochen, das einiges an Mühe bereitet zu unterdrücken. Wird die Waffe geschwungen, manifestiert sich ein unangenehmes Geräusch durch das Zerschneiden der Luft, das an Drohgebärden eines metallenen Ungetüm erinnert.

Die Waffe

Die dunkle Magie, die das Schwert der Armen durchtränkt resultiert in einer Waffe chaotischer Natur. Entgegen ihres Aussehens ist das Schwert der Armen durchaus eine bedrohliche Klinge. Für die Waffe gelten dieselben Regeln wie für ein Kurzschwert (siehe individuelle Regeln des jeweiligen Systems). Die Waffe hat eine Tendenz dort zu erscheinen, wo sie „gebraucht" wird, also in den Händen unterdrückter Armer, die sie zufällig zwischen Unrat finden. Darüber hinaus besitzt das Kurzschwert einige spezielle Fähigkeiten die weiter unten erklärt werden.

Spezielle Fähigkeiten

Es benötigt keine überragende Körperkraft diese Waffe zu führen, jedoch akzeptiert das Schwert bloß Träger deren materielle Mittel gering sind, also arme Personen. Alle anderen erkennen die wahre Natur der Waffe nicht, sie sehen nur einen rostigen Haufen Müll der bestialisch nach Exkrementen stinkt. Wird die Waffe jedoch von einer bedürftigen Person geführt wird ihr wahres Wesen aufgedeckt. Die Klinge wirkt auf den Träger scharf und bereit es mit jedem Opponenten aufzunehmen.

Das Schwert der Armen ist keine Waffe die geschaffen wurde um jeden beliebigen Gegner zu schlagen, sie wurde für einen ganz bestimmten Zweck geschmiedet. Wann immer das Schwert der Armen eingesetzt wird um gegen jemanden vorzugehen der für Behörden arbeitet oder sich an seinem geringen materiellen Besitz bereichern will verursacht die Waffe schreckliche Wunden (Interpretation je nach System). Sollte der Fall eintreten, dass es zu einem Konflikt zwischen den Wachen und dem Waffenträger kommt müssen direkte, aggressive Handlungen vorgenommen werden. Nur ein Akt der Willenskraft (systemabhängig) erlaubt es gegen die Beeinflussung vorzugehen.

Möglichkeiten das Schwert einzubauen

Ein Freund eines Charakters hat seinen Arbeit verloren. Schon viele Monate sucht er verzweifelt nach einer neuen Stelle, doch vergebens. Immer wieder schwafelt er davon, dass ihm das Arbeitsamt/Königreich das letzte Geld aus der Tasche zieht. Eines Tages sieht man ihm mit einem Kurzschwert in der Hand zum Arbeitsamt/Steuereintreiber aufbrechen. Kann eine Katastrophe verhindert werden?

Eines Tages, während die Charaktere gerade auf dem Weg sind bemerken sie einen ihnen panisch entgegenlaufenden Person. Als er an ihnen vorbei läuft ruft er ihnen zu „Versteckt es!" und wirf einem Mitglied der Gruppe die (gescheidete) Waffe zu. Nur wenige Augenblicke später wird der Mann von ein paar zwielichtigen Gestalten gefangen genommen und verschleppt. Wer waren die Angreifer und wie ist nun mit dem Schwert zu verfahren?

Eine Partei beauftragt die Charaktere den Mord an 5 Wachen/Polizisten aufzuklären. Zeugen berichten, dass bei einer Durchsuchung/Razzia ein Obdachloser diese kaltblütig niedergestochen hat. Wie konnte es dieser mit fünf bewaffneten Uniformierten aufnehmen ohne dabei selbst verletzt zu werden.

Idee, Konzeption und Layout: Lorah Tink Battisti

Dieses Kurzabenteuer ist ein Beitrag zum Winter OPC Wettbewerb 2014

Tamori Yumeko

System: Legend of the Five Rings, 4. Edition

Hintergrund

Tamori Yumeko (Kind der Träume) ist Shugenja des Hause Tamori vom Drachenclan. Sie ist die Tochter eines niederen Lords des Hauses und hat eine strenge Erziehung erfahren. Als einziger weiblicher Nachkomme ihres Vaters hatte sie es nicht einfach – hohe Erwartungen wurden an Sie gestellt. Ihre Mutter starb bei der Geburt von Emis jüngerem Bruder und ließ die Tochter beinahe gänzlich ohne weibliche Bezugsperson mit ihrem Vater und den fünf Brüdern zurück. Stockhiebe und exzessives Training standen für das Mädchen genauso an der Tagesordnung wie die Lehre der Kalligraphie, Teezeremonien und stundenlanges Meditieren um sie auf ihre Rolle als Shugenja vorzubereiten.

Einen ersten Freund und später ihre erste Liebe fand sie in dem ihrem Vater anvertrauten Mündel Mirumoto Hitoshi. Sie spielten zusammen, lernten zusammen und fanden später so auch zueinander. Als der Vater jedoch davon erfuhr, trennte er die beiden voneinander. Mirumoto wurde vom Hofe verbannt und zurück geschickt, während für Tamori der Alltag weiter ging. Tamori verhärmte und schottete sich völlig ab, wurde zu der gefühlskalten Shugenja, deren Fundament ihr Vater immer forciert hatte.

Es sollte ein Jahrzehnt dauern, bevor Yumeko und Hitoshi sich wieder treffen sollten. Die Begegnung würde jedoch alles verändern. Weder die über Jahre hinweg aufgebaute Selbstbeherrschung noch die emotionale Mauer hatten etwas genützt und die junge Shugenja wurde von ihren Gefühlen übermannt, verliebte sich Hals über Kopf erneut in den mittlerweile zum Mann und Bushi gewordenen Drachen.

Ausgangspunkt

Die SCs sind für den Tod Hitoshis verantwortlich. Welcher Gesinnung Hitoshi gefolgt ist, muss nicht von Anfang an klar sein. So bietet sich eine Mitgliedschaft beim Kolat genauso an, wie der unbeabsichtigte Tod in einer Schlacht o.ä. Damit haben sie sich Tamori Yumeko automatisch als Gegenspielerin gewonnen, die alles daran setzen wird, den Tod ihres gerade erst zurück gewonnenen Geliebten zu vergelten. Sie löst sich von ihrem Haus (was auch weitere plotrelevante Konsequenzen nach sich ziehen kann) und setzt alles daran, ihr Ziel zu verfolgen. Die Maske, die sie trägt (s. Abb.), ist jene, die Hitoshi bei seinem Ableben trug.

Möglichkeiten

Anbieten würde sich zum einen nackte, bloße Rache. Diese hätte die Verfolgung der Gruppe durch Tamori Yumeko zur Folge, die alles daran setzt, den Tod durch weiteres Blutvergießen zu rächen. Dabei kann durchaus auch Blutmagie zu einer Option avancieren.

Als zweite Option bietet sich der Versuch an, alles daran zu setzen, ihren Geliebten wieder zum Leben zu erwecken. Das legt in weiterer Folge auch diverse Artefakte nahe, die ein solches Ritual möglich machen: von einfacher Blutmagie, die allerdings nur eine zombiehafte Kreatur zur Folge haben wird bis hin zu mächtigeren Artefakten (wie beispielsweise die vier Blutschwerter), die durchaus die Macht hätten, den Geist eines Verstorbenen in einen anderen Körper zu bannen. Die Option kann sich an den jeweiligen Plot anpassen.

Als weiterführender Plothook offeriert dieses Ritual beispielsweise die irrtümliche Wiederbelebung eines uralten Nemesis (Fu Leng, Iuchiban, diverse Maho u.a.) statt oder mitsamt Mirumoto Hitoshi.

„Einen geliebten Menschen zu verlieren ist wie der Sonnenuntergang, der uns täglich ereilt. Das Verschwinden der Sonne bringt Angst, Kälte und Dunkelheit mit sich. Oni, Kansen und andere Gefahren lauern in der Finsternis und drohen, unser Herz zu zerreißen, wenn wir uns der Angst hingeben und den Mut verlieren. Doch gleichzeitig ist es die Hoffnung, die Himmelsgöttin werde sich in ihrer unendlichen Gnade und Erhabenheit am nächsten Morgen wieder auf das Firmament wagen, die uns nicht wanken lässt. Finde diese Hoffnung in dir, mein Kind, und du wirst nach dem Sonnenuntergang, der dich verzehrt, auch wieder einen Sonnenaufgang erfahren, der dich neue Hoffnung schöpfen lässt. Vergiss schließlich nicht, wer und was du bist. Du bist eine Tamori. Du bist ein Drache.“



Idee, Konzeption und Layout sowie künstlerische Gestaltung: Lorah Tink Battisti

Dieser Charakter ist ein Beitrag zum Winter OPC Wettbewerb 2014

FERIEN RPG WÜRFEL EMULATOR

2014 von BeePeeGee

Ihr seid gerade entspannt im Urlaub, genießt den *Sonnenuntergang* und unerwartet ergibt sich eine RPG-Runde.
Die Charaktersheets werden gepimpt, das Breit*schwert* poliert, die RPG Würfel ausgepackt.
RPG Würfel? Was? Nein, welch ein Alp*traum*. Die habt ihr natürlich zuhause vergessen.
Ihr seid mit eurer *Weisheit* am Ende? Nicht verzagen! Irgendwo lässt sich ein Brett- oder Backgammonspiel auftreiben.
Mit zwei (#d66) oder drei (#d666) 6-seitigen Würfeln (d6) könnt ihr eure geliebten RPG Würfel auch im Urlaub emulieren.

Bitte die Augen nicht zusammenzählen. Behandelt sie wie (Hunderter,) Zehner und Einer.
Am besten nehmt ihr verschiedene Farben, um sie zu unterscheiden oder betrachtet sie "links nach rechts".

d4	d10	d12	#d66	d9	d8
1	1	1	11	1	1
			12		
			13		
	2	2	14		
			15	2	2
			16		
	3	3	21		
			22		
			23	3	3
2	4	4	24		
			25		
			26		
	5	5	31	4	4
			32		
			33		
	Re roll	6	34		
			35	5	Re roll
			36		
3	Re roll	7	41		
			42		
			43	6	6
	6	8	44		
			45		
			46		
	7	9	51	7	7
			52		
			53		
4	8	10	54		
			55	8	8
			56		
	9	11	61		
			62		
			63	9	9
	10	12	64		
			65		
			66		

d7	#d66	d5	#d66	d18	d16
1	11	1	11	1	1
	12		12		
	13		13	2	2
	14		14		
	15		15	3	3
2	16		16		
	21		21	4	4
	22	2	22		
	23		23	5	5
	24		24		
3	25		25	6	6
	26		26		
	31		31	7	7
	32		32		
	33	Reroll	33	8	8
Reroll	34	3	34		
4	35		35	9	Re roll
	36		36		
	41		41	10	
	42		42		
	43		43	11	9
5	44		44		
	45	4	45	12	10
	46		46		
	51		51	13	11
	52		52		
6	53		53	14	12
	54		54		
	55		55	15	13
	56	5	56		
	61		61	16	14
7	62		62		
	63		63	17	15
	64		64		
	65		65	18	16
	66		66		

d20	#d666	d100
1	111-112	1
	113-114	2
	115-116	3
	121-122	4
	123-124	5
2	125-126	6
	131-132	7
	133-134	8
	135-136	9
	141-142	10
3	143-144	11
	145-146	12
	151-152	13
	153-154	14
	155-156	15
4	161-162	16
	163-164	17
	165-166	18
	211-212	19
	213-214	20
5	215-216	21
	221-222	22
	223-224	23
	225-226	24
	231-232	25
6	233-234	26
	235-236	27
	241-242	28
	243-244	29
	245-246	30
7	251-252	31
	253-254	32
	255-256	33
	261-262	34
	263-264	35
8	265-266	36
	311-312	37
	313-314	38
	315-316	39
	321-322	40
9	323-324	41
	325-326	42
	331-332	43
	333-334	44
	335-336	45
10	341-342	46
	343-344	47
	345-346	48
	351-352	49
	353-354	50

d20	#d666	d100
11	423-424	51
	425-426	52
	431-432	53
	433-434	54
	435-436	55
12	441-442	56
	443-444	57
	445-446	58
	451-452	59
	453-454	60
13	455-456	61
	461-462	62
	463-464	63
	465-466	64
	511-512	65
14	513-514	66
	515-516	67
	521-522	68
	523-524	69
	525-526	70
15	531-532	71
	533-534	72
	535-536	73
	541-542	74
	543-544	75
16	545-546	76
	551-552	77
	553-554	78
	555-556	79
	561-562	80
17	563-564	81
	565-566	82
	611-612	83
	613-614	84
	615-616	85
18	621-622	86
	623-624	87
	625-626	88
	631-632	89
	633-634	90
19	635-636	91
	641-642	92
	643-644	93
	645-646	94
	651-652	95
20	653-654	96
	655-656	97
	661-662	98
	663-664	99
	665-666	100

355-422	Reroll

Würfel habt ihr nicht auftreiben können? Kein Problem.
Ihr könnt auch **mit drei verschiedenen Münzen einen d6 Würfel emulieren:**

1

2

3

4

5

6

nochmal werfen

nochmal werfen

Russisch Roulette RPG von BeePeeGee

3-8 Spieler (ohne Spielleiter), ca. 30-90min

Verrauchte Bar, ein Tisch, ein Revolver.
Um den Tisch die Schuldner: spielen um ihr Leben.
Im Hintergrund die Mafiosi, in Rauch gehüllt.

Jeder Spieler bekommt Charaktere als Schuldner & Mafiosi.
Jeder fängt als [Schuldner] Charakter auf einem Stuhl an.
Der Spielplan wird als Revolver weitergereicht.
Wer stirbt, stellt sich hinter die Stühle
und wird zum [Mafia] Charakter.
Mafiosi entscheiden zusammen über Spielende
und weitere Hinrichtungen (Revolver neu geladen).

Halten sich alle an Regeln oder brechen sie aus?
Knüpfen sie Beziehungen?
Können sie andere für sich gewinnen?
Oder sterben sie?

1. Wurf: 1w8 (1:8)

bei '1' ist Charakter tot

[#w66: 11-14]
(alternativ zwei w6, nicht addieren)

2. Wurf: 1w8 (1:7)

bei '8' nochmal würfeln ("Problem mit Revolver")

bei '1' ist Charakter tot

[#w66: 11-15]

3. Wurf: 1w6 (1:6)

bei '1' ist Charakter tot

4. Wurf: 1w6 (1:5)

bei '6' nochmal würfeln ("Problem mit Revolver")

bei '1' ist Charakter tot

[#w66: 11-21]

5. Wurf: 1w4 (1:4)

bei '1' ist Charakter tot

[#w66: 11-23]

6. Wurf: 1w4 (1:3)

bei '4' nochmal würfeln ("Problem mit Revolver")

bei '1' ist Charakter tot

[w6: 1-2]

7. Wurf: 1w2 (1:2)
(Münze)

bei '1' ist Charakter tot

[w6: 1-3]

8. (1:1)
sicherer Treffer

erschießt Charakter sich - oder ... ?

LUDWIG [Schuldner]
Edel-**Restaurantbesitzer**
Affäre mit Mafia-Gattin
aus großer Aristrokaten-Familie
mondän & verschnörkelt

LUKE [Mafia]
kaltblütiger **Auftragskiller**
ex-Söldner
feilt sich ständig Nägel mit Dolch
kriegstraumatisiert, kein Humor

ERICH [Schuldner]
Chef-Ermittler gegen Mafia
ehrgeiziger Karrierist
intelligent & kaltblütig
grinst sarkastisch

ENZO [Mafia]
Drogen-Baron
opulenter Schmuck
selbstverliebtes Auftreten
gönnerhaft bis überdreht

HANNAH [Schuldner]
Escort-Girl
erstoch Zuhälter
träumt vom Leben in Luxus
distanziert, leicht verletztlich

HENRIETTA [Mafia]
Matrone, Geschäftsführerin
Ehemann im Gefängnis
weltgewandte Machtfrau
liebt Zigarren & Whiskey

HANS [Schuldner]
erfolgloser Mafia-**Buchhalter**
folgenreiche Fehler
pflegt kranke Mutter
zerstreut, selbstmitleidig

HARRY [Mafia]
smarter **Businessmann**
hektisch mit Handy unterwegs
schmeichelnd
strahlender Blender

SANDRA [Schuldner]
sagte gegen Ex-Mann aus
Zeugenschutzprogramm ging schief
überheblich bis naiv

SAMANTHA [Mafia]
Puff-Mutter
Kettenraucherin
abgebrüht, verbraucht
redet derb

THOMAS [Schuldner]
Priester
betrieb illegales Wettbüro
zahlte kein Schutzgeld
weise bis scheinheilig

TOM [Mafia]
Mafiosi wider Willen
in Mafia-Familie **eingeheiratet**
sucht nach Ausstieg
jammernd, kleinkariert

CLAUS [Schuldner]
Korrupter **Lokalpolitiker**
Kooperierte mit Mafia-Konkurrenz
beim Volk durchaus beliebt
wirkt wie ehrliche Haut

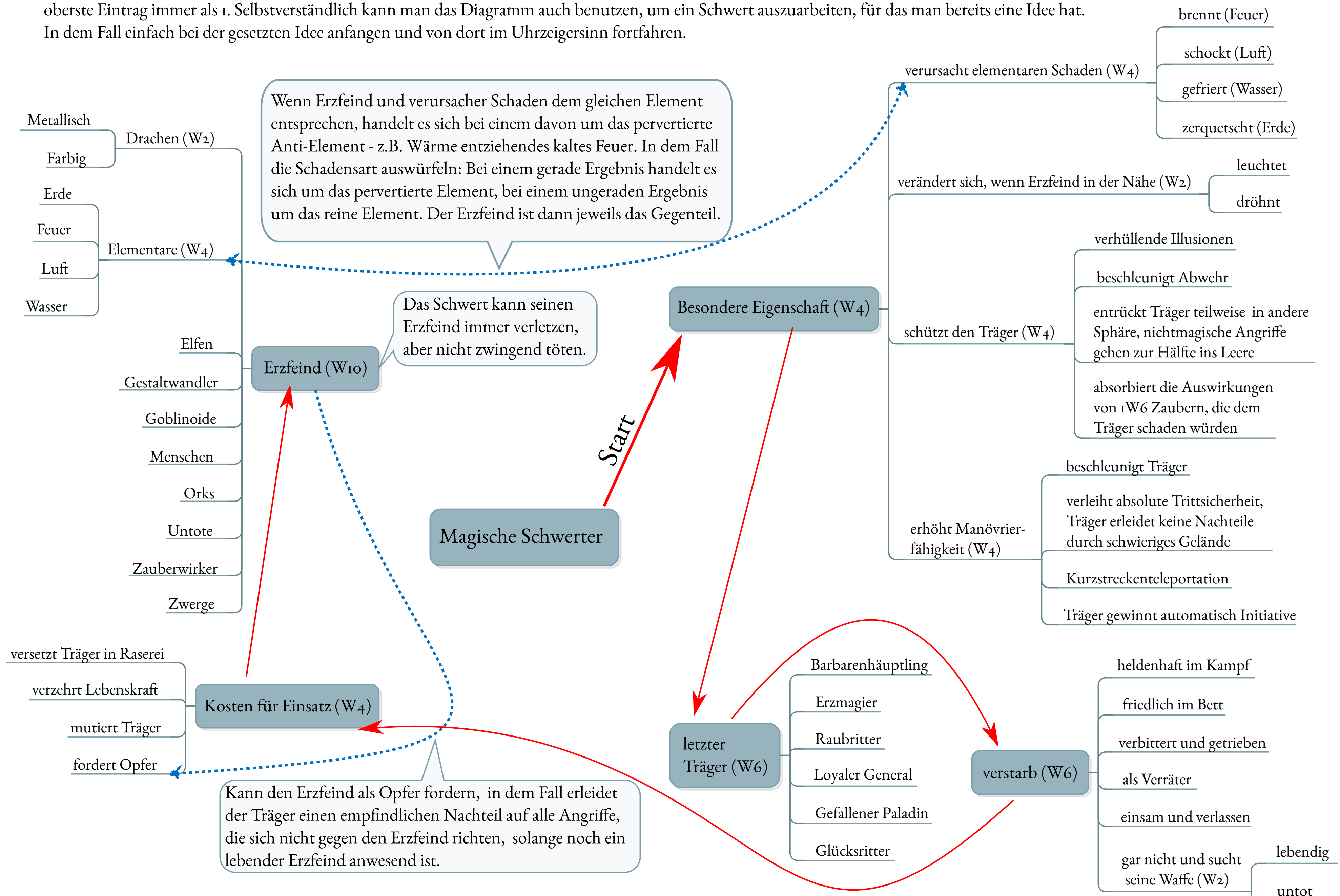
CARLO [Mafia]
Spezialist für **Erpressungen**
redet nicht viel, tatkräftig
möchte man nicht nach
Sonnenuntergang begegnen

JOSEF [Schuldner]
Familienvater, 3 Kinder
Poker-Schulden
Spiel- & Trinksucht
reumütig, devot

JOHN [Mafia]
Sohn von Mob-Boss
bequem, verwöhnt
bewegt sich behäbig
Spaßvogel

Verflucht nützliche magische Schwerter

Inspirationshilfe, um ein magisches Schwert zu erschaffen. Einfach oben rechts mit der besonderen Eigenschaft anfangen und dann im Uhrzeigersinn die einzelnen Arme durchgehen. Die Angabe Wx hinter einem Text bedeutet, dass die weitere Information mit diesem Würfel ermittelt wird. Hierbei gilt der oberste Eintrag immer als 1. Selbstverständlich kann man das Diagramm auch benutzen, um ein Schwert auszuarbeiten, für das man bereits eine Idee hat. In dem Fall einfach bei der gesetzten Idee anfangen und von dort im Uhrzeigersinn fortfahren.



Verfasser: Belchion, http://belchion.rsp-blogs.de/, http://blutschwerter.de/mitglieder/belchion.7491/

WENN DIE STERNE RICHTIG STEHEN

Eine cthuloide Kulisse für Fiasko von der Spielrunde „Chaotisch Neutral"

Arkham, die Stadt nördlich von Boston zwischen Innsmouth und Kingsport am Ufer des Miskatonic, blickt auf eine Jahrhundert alte und bewegte Geschichte zurück. An diesem Ort ist die Grenze zwischen dem, was die gemeine Gesellschaft für normal hält und dem, was weitaus obskurere und düstere Zirkel zu Tage gefördert haben, so schmal wie sonst kaum in Neuengland. Dicht beisammen liegt auch das Streben nach Wissen und Wahrheit auf der einen Seite sowie Macht und Einfluss auf der anderen. Seien es die Wissenschaftler an der Miskatonic Universität auf ihrer Suche nach dem Wesen der Dinge, die Journalisten des Arkham Advertisers auf der Spur nach der nächsten großen Meldung, rücksichtslose Freigeister auf eigener Rechnung oder gar Anhänger geheimer Gesellschaften, deren blasphemische Rituale Unaussprechliches auf das Antlitz dieser Erde rufen würden. Neben diesem menschlichen Treiben lauert allerdings noch etwas anderes in den schwarzen Wäldern, auf den Riffen vor der Küste oder tief unten unter der Erde. Etwas, das bereits seit Äonen dort ist und nur auf das entscheidende Zeichen wartet:

Wenn die Sterne richtig stehen!

BEZIEHUNGEN

1 FAMILIE
1. Geschwister
2. Adoptivkind und Elternteil
3. Liebling und schwarzes Schaf
4. Geschiedenes Ehepaar
5. Großvater/-mutter und Enkel
6. sehr entfernte Verwandte

2 FREUNDSCHAFT
1. Freunde seit der Kindheit
2. romantische Affäre
3. Brieffreunde
4. langjährige Nachbarn
5. Rivalen
6. ehemalige Zellennachbarn

3 ARBEIT
1. Professor und Student
2. Arzt/Psychiater und Patient
3. Künstler und Mäzen/Muse
4. Anwalt und Klient
5. Journalist und Quelle
6. Detektiv und Auftraggeber

4 FREIZEIT
1. Gemeinsame Schatzsucher
2. Geisterbeschwörer und Medium
3. Vereinskameraden
4. Gast und Wirt
5. Urlaubsbekanntschaften
6. Hobbyarchäologen

5 ABHÄNGIGKEITEN
1. Gläubiger und Schuldner
2. Dealer und Abhängiger
3. Geheimnisträger und Wissender
4. Erpresser und Opfer
5. Fälscher und Käufer
6. Gefallen gegeben/einfordern

6 OKKULTER ZIRKEL
1. Meister und Lehrling
2. die Nummer 2 und ein gewissenloser Adept
3. Spitzel und Kontaktperson bei der Polizei
4. Rivalen
5. Ghoul und Maler
6. Scharlatane

ANTRIEBE

1 HERAUSKOMMEN AUS...
1. Innsmouth
2. der Abhängigkeit des Zirkels
3. der Einöde des Alltags
4. dem Sanatorium
5. der Grabstätte
6. den Zwängen dieser Stimmen in deinem Kopf

2 HEREINKOMMEN IN...
1. den okkulten Zirkel
2. die oberen 100 von Arkham
3. dein altes Leben
4. die Bibliothek außerhalb der Öffnungszeiten
5. den geheimen Ort des Rituals
6. das Haus des unschuldig wirkenden Nachbarn

3 RESPEKT BEKOMMEN...
1. von deinem Chef durch harte Arbeit
2. in der wissenschaftlichen Gesellschaft durch eine wichtige Entdeckung
3. von der Nummer 1 des Zirkels
4. durch einen rücksichtslosen Ruf
5. durch Reichtum
6. als derjenige, der das Ding kontrollieren kann

4 DIE WAHRHEIT ERFAHREN...
1. über das Ding unten im Brunnen
2. über die merkwürdigen Lichter im Wald
3. über den mysteriösen Selbstmord des Großvaters
4. was bei der Ausgrabung damals noch gefunden wurde
5. was der Künstler sich dabei gedacht hat
6. über die Herkunft des seltsamen Steinreliefs

5 MACHT ERLANGEN...
1. über den okkulten Zirkel
2. über die Toten auf dem Friedhof
3. über das Wesen in den Gewölben
4. über das Ding in deinen Träumen
5. über den Tod
6. über die Zeit

6 DAS RITUAL ZU VOLLZIEHEN...
1. um unsterblich zu werden
2. um sich aller Widersacher zu entledigen
3. um das Geschöpf aus dem Buch zu rufen
4. um uraltes Wissen zu erlangen
5. um den Fluch zu brechen
6. um den geliebten Verstorbenen zurückzuholen

ORTE

1 ARKHAM
1. Miskatonic Universität
2. Friedhof
3. Arkham Sanatorium
4. St. Mary´s Hospital
5. Arkham Historical Society
6. Arkham Advertiser

2 WALD
1. merkwürdiger phosphoreszierender Pilzkreis auf einer Lichtung
2. inmitten seltsam geformter Bäume
3. einsame und heruntergekommene Holzhütte
4. Eingang zu einer Höhle
5. zwischen uralten Steinsäulen mit beunruhigenden Inschriften
6. am unheimlichen dunklen Sumpf

3 AUF DEM LAND
1. im alten Farmhaus
2. im ausgetrockneten Flussbett
3. im Maisfeld
4. auf einem Berggipfel
5. in einem Krater mit den rauchenden Überresten eines Meteoriten
6. in einer alten, fast eingestürzten Erzmine

4 INNSMOUTH
1. auf dem Teufelsriff
2. in einem heruntergekommenen Hotel
3. an der Bushaltestelle
4. auf dem alten Bahndamm
5. am Hafen
6. in der Kirche

5 AUF EXPEDITION
1. altes Schloss in den Karparten
2. verlassene Tempelanlage in Peru
3. windiges Basislager am Polarkreis
4. Grabkammer in einer Pyramide
5. zugefrorener See mit merkwürdigen eingeschlossenen Strukturen
6. auf einer einsamen Insel weit abseits vom Festland

6 NICHT AUF DIESER WELT
1. im Laboratorium der Großen Rasse von Yith auf dem Mond
2. auf dem verlassenes Plateau von Leng
3. in den verschlungene Straßen von Carcosa
4. in einer riesige Höhle auf dem Yuggoth
5. vor den Toren R'lyehs
6. auf dem Gipfel des Kadath

OBJEKTE

1 INFORMATION
1. der wahre Name Azathoths
2. das echte Testament
3. in Geheimschrift verfasste Botschaft
4. ein altes Expeditionstagebuch
5. die letzte Silbe des Rituals
6. wer die Nummer 1 ist

2 WAFFE
1. Flammenwerfer aus dem 1. WK
2. abgesägte Schrotflinte mit einer eingravierten Widmung
3. Molotowcocktail
4. silberner Dolch, vermutlich magisch
5. kleine, gut zu verbergende Pistole
6. Stockdegen

3 BLASPHEMISCH
1. uraltes Buch mit merkwürdigem Einband
2. verschlossener Metallzylinder in dem etwas Weiches schwimmt
3. schwarzer Stein der seltsame Träume hervorruft
4. leuchtender Trapezoeder
5. grausige Maske des Gelben Königs
6. Statuette mit bizarrem Tierkopf

4 BEWEISMITTEL
1. Aufzeichnungen von den Hexenprozessen aus Salem
2. belastendes Foto
3. Taschentuch mit Initialen
4. ein Koffer voller Geldscheine
5. ein Ouija-Brett dessen Zeiger auf den Wörtern „ich warte" steht
6. Gipsabdruck von nicht-menschlichen Spuren

5 ZAUBER
1. Willen aufzwängen
2. das Ding herbeirufen
3. Schutzzeichen
4. Zeitreise
5. Verjüngung
6. Portal in eine andere Dimension

6 FUNDSTÜCKE
1. Würfel
2. fleckige Apothekerflasche
3. Geige mit den Initialen E.Z.
4. alte, verrostete Karbidlampe
5. antikes Fernrohr auf einem Dreibein
6. Tarot-Kartenspiel aus Persien



DER 5 W 20 WAFFENGENERATOR

VON SIEGFRIED „SIC072“ CORDES

Wer kennt das nicht. Eine Waffe soll gesucht werden, oder wird überraschend in einem Haufen von Grabbeigaben gefunden. Jetzt kannst du der Waffe einen Namen geben. Entweder läßt du den Zufall entscheiden oder sucht dir aus der Tabelle das Passende raus. Viel Spaß mit dem gefürchteten Bastardschwert Ogerslayer-(WB+1/GA-2) (13,14,17,7,12) oder dem schrecklichen Kriegshammer mit dem Namen Zombiematsch-(WB+2/GA-1) (5,19,9,13,10). Hiermit kannst du ein Arsenal von 32.000 verschiedenen Waffen zum **SLAYEN** erstellen.

ERSTER W20 - ART DER WAFFE

01-04	Streitaxt
05-08	Kriegshammer
09-12	Morgenstern
13-16	Bastardschwert
17-20	Streitkolben

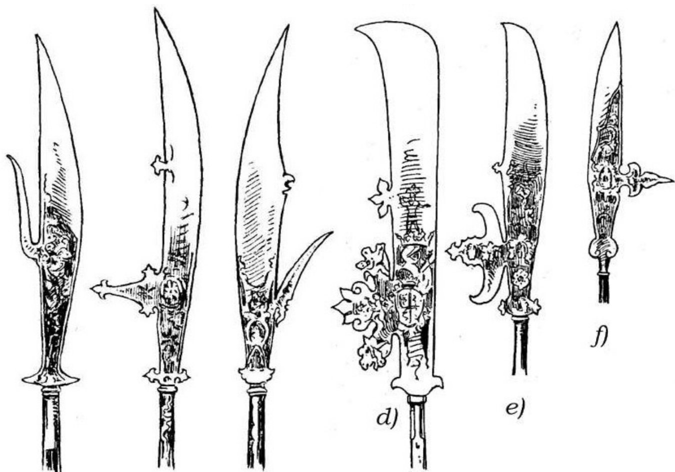


Bild: http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/3/3c/Glaives_by_Wendelin_Boeheim.jpg

ZWEITER & DRITTER W20 - NAME

01 Basilisken-	01 angst
02 Dämonen-	02 bann
03 Drachen-	03 beisser
04 Echsen-	04 ende
05 Elfen-	05 fäller
06 Gargyl-	06 fluch
07 Geister-	07 furcht
08 Ghul-	08 hass
09 Goblin-	09 matsch
10 Golem-	10 pest
11 Hobgoblin-	11 reisser
12 Kobold-	12 ruh
13 Oger-	13 schlächter
14 Orken-	14 brecher
15 Skelett-	15 schmerz
16 Spinnen-	16 schneider
17 Troll-	17 slayer
18 Vampir-	18 stückler
19 Zombie-	19 tod
20 Zwergen-	20 weh

VIERTER & FÜNFTER W20 - BONUS

01-05	WB+0	01-05	GA-0
06-10	WB+1	06-10	GA-1
11-15	WB+2	11-15	GA-2
16-20	WB+3	16-20	GA-3

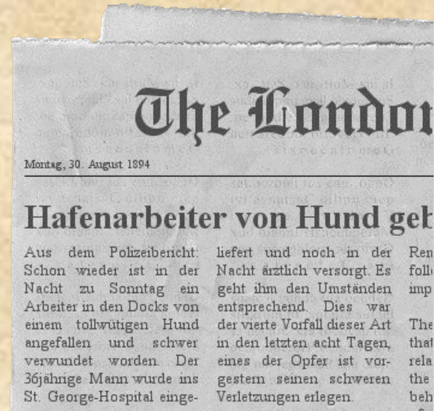
Sunset in the Docklands

ein One-Sheet für Savage Worlds *Rippers*

von *Doctore Domani*, erstellt für den Winter-OPC 2014

The London Times

Es sind kurze Zeitungsmeldungen wie diese, die von der normalen Bevölkerung schnell überlesen und als unbedeutend abgetan werden, bei einem geschulten Ripper aber sofort alle Alarmglocken klingeln lassen:



The Londo

Montag, 30. August 1894

Hafenarbeiter von Hund geb

Aus dem Polizeibericht: Schon wieder ist in der Nacht zu Sonntag ein Arbeiter in den Docks von einem tollwütigen Hund angefallen und schwer verwundet worden. Der 36jährige Mann wurde ins St. George-Hospital eingeliefert und noch in der Nacht ärztlich versorgt. Es geht ihm den Umständen entsprechend. Dies war der vierte Vorfall dieser Art in den letzten acht Tagen, eines der Opfer ist vorgestern seinen schweren Verletzungen erlegen.

Ren foll imp The that rela the beh of a

Recherche, Teil I

Das St. George-Hospital ist ein altes Backsteingebäude im Londoner Eastend. Es ist ein Leichtes, beim Pförtner oder beim medizinischen Personal herauszufinden, dass das Opfer des Angriffes in Zimmer 312 liegt und John Stephens heißt (ggf. Umhören-Probe).

Vor dem Zimmer treffen die Ripper auf die resolute Schwester Helen (58, graue Haare zu einem strengen Dutt gesteckt) und den schlaksigen Reporter Jonathan Hillt vom *Daily Mirror* (24, kariertes Jackett, Notizblock). Die beiden führen gerade ein lautstarkes Streitgespräch: Hillt will sich unbedingt Zugang zu dem Patienten erschleichen, um ein sensationsheischendes Interview für sein Revolverblatt zu führen; die Schwester dagegen versucht sich des Reporters zu entledigen, da der Patient Ruhe benötige.

Die Ripper müssen also zunächst versuchen, die beiden Streithähne loszuwerden, wenn sie in das Krankenzimmer von Mr. Stephens möchten. Dort finden sie den bulligen Hafenarbeiter (35, muskulös, tätowierter Anker auf dem Arm, unverständlicher Eastend-Akzent) schlafend vor, können ihn jedoch wecken. Da er unter starken Schmerzmitteln steht, redet er träge und ein wenig wirr.

Mr. Stephens erzählt den Rippern, dass er Samstag bei Sonnenuntergang, als er gerade Feierabend machen wollte, in den Docks von einem riesigen Hund angefallen wurde. Dieser hätte ihn aus den Schatten heraus erst angeknurrt und dann angefallen, wobei der massige Mann sofort zu Boden gegangen wäre. Er beschreibt den Hund als „groß wie ein Bär", außerdem erzählt er etwas von Hornplatten auf den Schultern und mächtigen Stacheln auf dem Rücken.

Beim medizinischen Personal (ggf. Umhören-Probe) oder anhand der Krankenakte, die am Fuß des Bettes hängt (ggf. Probe auf passende Wissensfertigkeit) kann man herausfinden, dass Stephens neben einer Gehirnerschütterung und mehreren Biss- und Schürfwunden am ganzen Körper auch eine sehr schwere Bisswunde am Bein hat, die nicht nur die Muskeln und Sehnen durchtrennt, sondern auch den Knochen gebrochen hat.

Den Rippern sollte nun klar sein, dass sie es nicht nur mit einem tollwütigen Hund zu tun haben. Wem eine Probe auf Allgemeinwissen gelingt, der kann Wunde und Beschreibung einem **Höllenhund** zuordnen …!

Komplikationen: • Hillt bekommt die Befragung mit und muss davon abgehalten werden, Stephens Beobachtungen in seiner Zeitung zu veröffentlichen. • Schwester Helen überrascht die Ripper im Krankenzimmer und will sie rauswerfen lassen.

Recherche, Teil II

Die Ripper könnten auch auf die Idee kommen, sich mit der London Times oder gar der Polizei direkt in Verbindung zu setzen, um mehr über die Attacken zu erfahren.

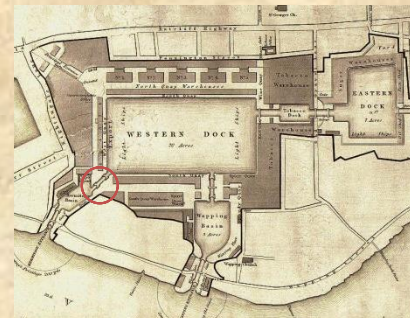
Die wichtigste Information, die auf diesem Weg ermittelt werden kann (ggf. Umhören-Probe), ist, dass alle Angriffe bei Sonnenuntergang in Wapping flussabwärts vom Londoner Stadtzentrum stattfanden. Sowohl die Polizei als auch die Zeitung gehen aber tatsächlich davon aus, dass die Angriffe auf das Konto streunender Hunde gehen, die aufgrund von Tollwut extrem aggressiv sind.

Komplikationen: • Sind die Ripper bei der Befragung der Polizei zu neugierig, werden die eindringlich davor gewarnt, sich in laufende Untersuchungen einzumischen; möglicherweise werden sie sogar von einem Beamten beschattet, der sich später einmischen kann.

Vor Ort

An den Docks können die Ripper quasi jeden Hafenarbeiter nach den Vorkommnissen fragen, jeder weiß etwas zu erzählen. Viele verweisen jedoch auf Vorarbeiter William „Bill" McGill (52, korpulent, dichter Backenbart), der den Rippern die genaue Stelle zeigen kann, an der John Stephens am Samstag angegriffen wurde (siehe unten; ggf. Umhören-Probe). Er weiß außerdem zu berichten, dass die anderen drei Überfälle ebenfalls in der näheren Umgebung passierten.

Obwohl die muskelbepackten Männer hartgesottene Kerle sind, geht mittlerweile die Angst um. Allerdings kann man vier von ihnen mit einer gelungenen Überreden-Probe dazu bringen, an der Jagd nach den „tollwütigen Hunden" teilzunehmen – falls die Ripper denn Außenstehende dabeihaben wollen (Werte wie **Miliz**, allerdings mit Knüppeln statt mit Musketen bewaffnet).



London Docks, © Public Domain

Komplikationen: • Die Docks in Wapping sind auf das Löschen wertvoller Waren wie Elfenbein, Gewürze, Kaffee, Kakao, Wein und Wolle spezialisiert, es könnte also ungewollte Aufmerksamkeit des Wachpersonals erregen, wenn Fremde hier herumschnüffeln.

Showdown

An besagter Stelle können die Ripper eine eingetrocknete Blutlache von John Stephens finden (Bemerken-Probe) und Spuren von Hunden bis zu einer Gasse zwischen zwei Lagerhäusern verfolgen (Probe auf Spuren Lesen), wo sie sich leider verlaufen. Wenn sie sich jedoch dort auf die Lauer legen und bis zum Sonnenuntergang warten, können sie die **Höllenhunde** (einer pro SC) überraschen.

Auch sonst werden die Ripper automatisch bei Sonnenuntergang mit den Höllenhunden konfrontiert, dann allerdings möglicherweise zum Vorteil der Gegner.

Komplikationen: • Die Höllenhunde sind nur Schoßtiere, im Hintergrund zieht ein **Böser Priester** die Fäden und greift ebenfalls in den Kampf ein, z. B. vom Dach eines Lagerhauses aus. • Um noch eine kleine überraschende Wendung einzubauen, könnte sich Bill McGill als der Böse Priester entpuppen. Er hat den Rippern nur deswegen so freimütig die Stelle des letzten Überfalls gezeigt, um anschließend mit Hilfe seiner Hunde die unliebsamen Schnüffler auszuschalten. • Der Priester kämpft nicht bis zum bitteren Ende, sondern flüchtet, sobald seine Hunde besiegt wurden – eine Verfolgungsjagd durch die Docks entbrennt. • Neben den Angriffen durch die Hunde sind mehrere Hafenarbeiter auch ganz verschwunden (diese Information können die SC von der Polizei oder den Hafenarbeitern bekommen, wenn ihnen bei der Umhören-Probe eine Steigerung gelingt). Die verschwundenen Arbeiter greifen als zerfledderte Wasserleichen (**Zombies**, einer pro 2 SC) ebenfalls in den Kampf ein. • Ansonsten führen Zivilisten (Hafenarbeiter, Matrosen oder ähnliches) immer zu Komplikationen, insbesondere wenn sie in die Schusslinie der Ripper geraten, von den Hunden angegriffen werden oder einfach nur das eigentlich geheime Treiben der Ripper beobachten.

Das „Grimoire of Dreams“ ist der dritte Teil einer vierbändigen Zauberbuchreihe des gnomischen Magiers Ben Banabonobokuru.

Historie: Ben war zu gleichen Teilen verrückt wie genial – nachdem er bei der Erstellung des „Grimoire of Ice“ versehentlich einen Elementargeist des Wassers in den Seiten des Buches gefangen hatte (siehe [1]), verfasste er als versuchte Wiedergutmachung im Anschluss daran ein weiteres Buch mit Zaubersprüchen und magischen Theorien – das „Grimoire of Love“, in welches er den Geist eines Feenwesens einsperrte (siehe [2]).

Von Gewissensbissen geplagt wollte er bei seinem dritten Werk niemanden zu Schaden kommen lassen und stattdessen versuchen, Teile seines eigenen Geistes in das Buch zu binden: seine Träume.

Erscheinungsbild: Auch bei diesem Buch handelt es sich um einen unhandlichen Folianten, etwa 25 × 40 cm groß und etwa 10 cm dick. Es ist in makelloses, mitternachtsblaues Leder gebunden und an den Ecken mit silbernen Nieten versehen. Auf der Vorderseite befindet sich eine Prägung, die an ein Mobile erinnert, der Titel des Buches steht in ebenfalls silbernen Lettern auf dem Buchrücken.

Das Buch vermittelt bei Berührung eine unterschwellige Müdigkeit, welche den Benutzer sofort unwillkürlich gähnen lässt, sonst aber harmlos ist.

Inhalt: Das Grimoire enthält theoretische Abhandlungen über Träume, wie man diese auffangen, deuten und projizieren kann, und welchen (magischen) Nutzen man daraus ziehen könnte. In den Seiten versteckt sind auch einige zu diesem Thema passende Zaubersprüche aus verschiedenen Schulen, so dass das Buch eine sehr schöne Gelegenheit für den Spielleiter darstellt, das Repertoire seiner Magier um solche Zauber zu ergänzen.

Fähigkeiten: Der Benutzer des Buches kann einmal pro Tag die Sprüche *Schlaf*, *Gedanken Wahrnehmen* und *Mächtiges Trugbild* auf Zauberstufe 6 wirken, indem er das Buch in der Hand hält und spezielle Passagen daraus rezitiert.

Die wahre Natur der Dinge: Wie kann es anders sein – auch bei der Erstellung dieses Grimoires ist etwas schiefgegangen. Das Buch zeichnete nicht nur, wie ursprünglich beabsichtigt, Bens Träume auf, um diese zu speichern und an die Nachwelt weiterzugeben, sondern tut dies auch jetzt immer noch – von jeder Person, die mindestens eine Nacht in unmittelbarer Nähe des Buches geschlafen hat, ist zumindest ein Traum in dem Buch gespeichert.

Viel ärgerlicher ist jedoch die Tatsache, dass das Buch die gespeicherten Träume in den Geist eines Schlafenden projizieren kann. Da es im Laufe der Jahrzehnte allerdings einen schieren Überfluss an Träumen speichern musste, werden diese wild miteinander vermischt und ergeben meist sehr wenig Sinn, da unpassende Komponenten verschiedener Träumer untereinander verwoben werden.

Die Werte: Anders als die ersten beiden Werke dieser Serie ist das „Grimoire of Dreams“ nicht intelligent – seine Aktionen (sprich: die projizierten Träume) sind rein vom Zufall abhängig. Augenscheinlich reichten nur Bens Träume nicht aus, dem Buch Intelligenz zu verleihen.

Durchschnittliche Illusion; ZS 6; Wundersamen Gegenstand erschaffen, *Schlaf, Gedanken Wahrnehmen, Mächtiges Trugbild* ; Marktpreis ca. 25.000 GM, Gewicht 5 Pfund.

Plotideen:

Das Grimoire kann seine Träume in einen der Spielercharaktere projizieren. Die Träume können Hinweise zum aktuellen Abenteuer geben, als Plothooks dienen oder den Träumer komplett in die Irre führen, weil sie überhaupt keine Relevanz haben. Der Inhalt des Traumes wird wie folgt bestimmt:

Protagonist des Traums (W10):

1-2: Der Autor 3-5: Ein gnomischer … 6-7: Ein menschlicher … 8: Ein elfischer … 9: Ein zwergischer … 10: Der Träumer selbst

1-2: Magier 3: Gelehrter 4: Bibliothekar 5-6: Schreiber / Mönch 7: Barde 8: Priester 9: Adeliger 10: Niemand

Stimmung des Traums (W8):

1: übertrieben fröhlich und gnomisch bunt 2: ruhig und friedlich 3: verworren 4: normal 5: bizarr bis abstrakt 6: aggressiv 7: dunkel und furchteinflößend 8: Alptraum

Handlungsort (W12):

1: Magierturm 2: Tempel 3: Burg oder Schloss 4: Verlies (im Sinne von *Dungeon*) 5: Wald 6: Schiff 7: Bibliothek / Schreibstube 8: Große Stadt 9: endlose Leere 10: Straße 11: Taverne 12: irgendwo in der Wildnis

Handlung des Traumes (W10): Protagonist ...

1: zieht auf unbekanntes Abenteuer aus 2: sucht McGuffin 3: findet McGuffin 4: will McGuffin überbringen 5: hält Streitgespräch mit dem Autor über McGuffin 6: muss McGuffin loswerden 7: entdeckt bei Nachforschungen Geheimnis über McGuffin 8: zählt unentwegt Eigenschaften des McGuffins auf 9: Handlung ist langweilig und belanglos 10: Handlung hängt vom aktuellen Abenteuer des Träumers ab

Wendung (W8):

1: keine, Protagonist erreicht sein Ziel 2: Protagonist wird getötet, Träumer wacht auf 3: Träumer wacht vor dem Ende des Traumes auf 4: Handlungsort ändert sich plötzlich 5: Protagonist ändert sich plötzlich 6: McGuffin ändert sich plötzlich 7: Stimmung ändert sich plötzlich 8: Noch zwei mal würfeln

McGuffin (W10):

1: ein Schwert oder eine andere Waffe 2: eine (verschlüsselte) Botschaft 3: ein Beutel mit Münzen oder Edelsteinen 4: eine Geisel oder eine Leiche 5: der *Orb of Phanastacoria* 6: seltene magische Ingredienzien 7: ein Rat, ein Hinweis, ein Verbrechen oder etwas ähnlich Immaterielles 8: das Grimoire selbst 9: ein nicht näher spezifizierter, magischer Gegenstand 10: hängt vom aktuellen Abenteuer des Träumers ab

[1] siehe Greifenklaues „Winter-Einseiter“-Wettbewerb 2011/2012
[2] siehe Greifenklaues & Würfelhelds Winter-OPC 2012/2013

Die Charaktere bekommen zeitgleich von zwei verschiedenen Boten zwei verschiedene Briefe: Einen mit roten Siegelwachs und einen mit blauem Siegelwachs. Die Briefe sind von einem gewissen Marquis S. und einer Contessa B. In beiden Briefen drückt der/die jeweilige Adelige den Wunsch aus, die Charaktere als Söldner anzuheuern – und zwar um die Pläne des/der anderen Adeligen zu untergraben!
Der erste Auftrag ist einfach: Die Charaktere sollen den einen Brief behalten und den anderen verbrennen. Dann können sie sich in der Bank der Hauptstadt eine ansehnliche Belohnung abholen. Für welche Seite werden sich die Charaktere entscheiden?

1. „Vertraulich" – Die Briefe

Im Folgenden werden immer wieder Briefe überbracht werden, mit denen die anonymen Adeligen um die Dienste der Charaktere konkurrieren. Dabei wird deutlich, dass die Schreiber die Pläne ihres Rivalen offenbar peinlich genau bespitzeln. Die erteilten Aufträge widersprechen sich immer grundlegend, d.h. es ist unmöglich, beide Seiten zufriedenzustellen. Typische Aufträge können etwa sein:

- *Ein zerbrechliches Kunstwerk ausliefern / zerstören*
- *Ein Pferderennen gewinnen / sabotieren*
- *Einen Priester mundtot machen / aus der Stadt eskortieren*
- *Einen Verbrecher vom Galgen retten / bei der Beichte aushorchen*

Es bleibt den Charakteren überlassen, wie sie auf diese Jobangebote reagieren. Beide Adelige werden aber so rasch das Interesse an ihnen nicht verlieren. Tatsächlich können diese Aufträge sehr lukrativ für die Charaktere sein, denn die Auftraggeber halten ihren Teil des Handels ein.

Der letzte Auftrag lautet schließlich aber immer gleich:

- *Marquis S. töten! / Contessa B. töten!*

2. „Stille Post" – Eigene Recherchen

Wenn die Charaktere in der Hauptstadt Nachforschungen über Contessa B. und Marquis S. anstellen, können sie folgendes in Erfahrung bringen:

- *Beide Adelige sind alte Rivalen, die sich in einer Dauerfehde befinden*
- *In ihrem Ringen um die Gunst des Fürsten wurden schon viele Lakaien zu Bauernopfern*
- *Sie ziehen die Strippen mithilfe von Spionage und ausgeklügelten Briefnetzwerken*
- *Jeder besitzt ein eigenes Anwesen nahe der Hauptstadt*

Bei besonderem Erfolg:

- *Man erzählt sich, beide hätten eine Affäre miteinander gehabt, die in Streit und Hass endete*

3. „Zurück an den Absender" – Die Jagd

Contessa B. und Marquis S. verbergen sich vor der Öffentlichkeit in einer Villa in der Hauptstadt. Die Charaktere können sie aber auf verschiedene Weise ausfindig machen. Die Spieler sollten ermutigt werden, noch weitere Ideen zu entwickeln.

- **Physisch**: Die Boten können verfolgt werden, sind aber wachsame und hervorragend gedrillte Soldaten. Gelingt eine Verfolgung – oder können die Charaktere gar einen Boten überwältigen und verhören – führt er die Charaktere direkt zu seinem Dienstherren.
- **Sozial**: Als Höflinge oder in andere Verkleidung können die Charaktere den Adelssitz infiltrieren und dort die Spur aufnehmen. Dabei müssen sie feststellen, dass der Herr/die Herrin des Hauses nicht daheim ist. Die Bediensteten aber kennen das Geheimversteck in der Stadt.
- **Mental**: Ein solcher Briefverkehr wie der der beiden Adeligen kann auf Dauer nicht unbemerkt bleiben. Mit scharfsinniger Deduktion können die Charaktere ganz eigenständig über Lieferanten sowie Papierart und Transportdauer der Briefe ihre Herkunft herausfinden.

Tipp: Zwei unterschiedliche Themen–Songs als Hintergrundmusik für die Briefe verwenden! So wissen die Spieler immer genau, wessen Zeilen sie grade lesen.

4. „Einsendeschluss" – Finale

Haben die Charaktere endlich das streng bewachte Versteck in der Stadt gefunden und die Wachen überwunden, stoßen sie dort auf eine Überraschung: Contessa und Marquis liegen in trauter Zweisamkeit miteinander im Bett – und schreiben Briefe. Es stellt sich heraus, dass die blutige Rivalität nur ein abgekartetes Spiel ist, dass die beiden gelangweilten Adeligen zum Vergnügen spielen. Mit perverser Freude wetten sie darauf, auf wessen Seite sich die entbehrlichen Söldner wohl schließlich schlagen werden.
Nun aber ist das Spiel vorbei. Das Paar nicht das Risiko eingehen, dass die Charaktere das Geheimnis irgendwo ausplaudern ...

Tipp: Bei Settings mit übernatürlichen Elementen eignen sich Vampire, Succubi oder ähnlich manipulative Kreaturen für die Rolle der beiden Antagonisten.

Es heißt, die Feder sei mächtiger als das Schwert ...





4. Winter-OPC 2014

Themen: Weisheit (Briefe) / Schwert (Söldner)

Federkrieg

Ein Abenteuer im Mantel und Degen-Setting

von Stefan Droste

entlang der gestrichelten Linien falten;
entlang der durchgezogenen schwarzen Linie abschneiden.



The Sun never sets on the British Empire *God does not trust the British in the Dark*

NEW ALBION



ein Dreampunk-Schauplatz für Cthulhu Gaslicht von Stefan Droste

Der Earl of Onslow hat die für einen Briten große Ehre, der Gouverneur von Neuseeland zu sein. Und er hat große Pläne für diese junge und vielversprechende Kolonie. Hier, auf der anderen Seite der Welt, will er ein neues England schaffen: eine ideale Gesellschaft, basierenden auf den viktorianischen Werten und ohne die Fehler des Mutterlandes zu wiederholen.
Einen solchen Plan mögen schon viele gehabt haben, doch Onslow besitzt eine besonders seltene Gabe: Trotz seines erzkonservativen Charakters ist er ein kreativer und überaus mächtiger *Träumer* - ohne sich dessen jedoch bewusst zu sein. Diese Fähigkeit hilft ihm auf subtile aber tiefgreifende Weise dabei, seine Vision von "Neu Albion" Wirklichkeit werden zu lassen. Einfach gesagt: Was er sich erträumt hat schlicht sehr gute Chancen, auf dieser Insel real zu werden. Aber in der Tiefe des Pazifiks ruht eine uralte Macht, die sich daran macht, Onslows Geist zu vergiften…

Die Stadt, die Neu Albion heißt, ist die neue Hauptstadt der Kolonie. Sie entstand als Planstadt auf dem Reißbrett um eine zentrale Metropole zu schaffen. Städte wie Auckland oder Wellington wurden dazu entvölkert und teilweise abgetragen. Die Kosten trugen Staat, Königshaus, private Investoren und sogar die umgesiedelten Bürger selbst - Onslows Utopie hatte sie alle inspiriert.



Onslows Alptraum
Doch es gibt einen Eindringling in der Kolonie. Nichts anderes als der Große Cthulhu selbst streckt seine Fühler nach Onslows Träumen aus. Dieser Kontakt weckt in dem Gouverneur unbewusste ngste und Phantasien und verändert so die Wirklichkeit von Neu Albion. Schleichend wandelt sich die Stadt so in eine viktorianische Dystopie, die Onslows Kontrolle entgleitet.
Im Folgenden werden einige typische Orte und ihre Akteure vorgestellt. Zunächst so, wie die Charaktere sie bei ihrem ersten Besuch antreffen, dann - unter dem Schlagwort "Alptraum", wie sie sich im Laufe der Zeit verändern, wenn Cthulhus Einfluss Macht über sie gewinnt.

Das Internat
Hier wird die Jugend unterrichtet und erzogen. Das System ist typisch englisch, von Schlafsaal bis zur Schuluniform. Die Lehrinhalte umfassen auch Leibesertüchtigung für die Jungen und Haushaltsführung für die Mädchen. Wenn die Kinder älter werden, durchlaufen sie einen Eignungstest, nach dessen Ergebnis sie auf ihre späteren Berufe hin ausgebildet werden. Sauberkeit und Gottesfurcht sind die wichtigsten Tugenden, die hier den Kindern eingebläut werden.
Alptraum: Onslows Traumata aus der eigenen Schulzeit verselbstständigen sich hier. Das Internat ist eine Hölle geworden, in dem das Gesetz des Dschungels herrscht. Die Schüler organisieren sich in Banden, die an primitive Stämme gemahnen und machen brutal Jagd auf Schwächere. Die Lehrer treten nur noch als dunkle und grausame Totems in Erscheinung, denen die Schüler gottlose Opfer darbringen, um Gunst und Macht zu gewinnen.

Der Park
Zentral gelegen ist diese ausgedehnte Grünanlage ein beliebter Ort für Spaziergänge und Picknicks. Rasen und Bäume sind sorgsam gepflegt und die Kieswege ordentlich geharkt. Gelegentlich wird in einem Pavillon Musik gespielt oder ein Kricket-Match abgehalten. Wo Männer und Frauen so engen Kontakt haben, wird besonders auf Sitte und Anstand geachtet. Wer beim Kontakt mit dem anderen Geschlecht nicht die Etikette wahrt, findet sich rasch gemieden.
Alptraum: Nachts wird der Park zu einem Hort der Unzucht. Hier trifft man sich zu kriminelle wie fleischlichen Ausschweifungen. Eine Gruppe junger Wilder hat diesen Ort zu ihrem Revier erklärt. Bei ihnen handelt es sich um nichts anderes als Vampire, Ausgeburten von Onslows geheimen Fantasien. Die Monster verführen ihr vergnügungssüchtige Nachtschwärmer um sich an ihren Lebenssäften zu laben. Manche Opfer wählen diesen Tod freiwillig, um mit einem ultimativen Kitzel aus der Welt zu scheiden.

Das Hospital
Fernab jeder Universität ist das Krankenhaus der Hort der Wissenschaft in Neu Albion. Der hiesige Chefarzt interessiert sich für Virologie und Pharmazie ebenso wie für Sozialtheorie. Darüber hinaus ist er glühender Imperialist. Nicht ohne Folgen: Für ihn sind alle nicht-weißen Menschen ein Dorn im Auge. Er sieht sie als gefährliche Fremdkörper, die unbekannte Krankheiten einschleppen und „schädigen die Gesundheit der Gesellschaft."
Alptraum: Der Doktor hat bahnbrechende Fortschritte gemacht. Mithilfe einer speziellen Injektion in den Unterleib kann er einen Menschen sterilisiert - und das im wahrsten Sinne des Wortes. Nicht nur die Fortpflanzung, auch Krankheitserreger und sogar jede Form aufrührerischen Denkens wird in den Patienten ausgeschaltet. Aus seinen in Quarantäne befindlichen Versuchspersonen hat er so eine treu ergebene und gefühllose Privatarmee geschaffen.

Die Fabrik
Die schmutzige Seite der Stadt. Ein großer Industriekomplex am Gewerbehafen. Viele der Männer und Frauen hier sind einheimische Maori, die die Arbeiterschicht von Neu Albion bilden. Die Bedingungen sind hart, aber Onslow empfindet es als Fortschritt, dass die Arbeiter in den werkseigenen Mietskasernen leben können. Die Maori müssen dies hinnehmen, Dankbarkeit oder auch nur Loyalität hat der Gouverneur hier aber nicht zu erwarten.
Alptraum: Es bewahrheitet sich eine große Furcht Onslows und seiner viktorianischen Mitmenschen - die ausgebeuteten Arbeiter erheben sich gegen ihre Herren! Sie haben das Kommen Cthulhus erkannt und wollen Onslow töten, ehe seine Träume die ganze Insel in den Untergang reißen. Seine ngste vor "der wilden Horde" geben ihnen dabei ungeahnte Macht: Die Zahl der Maori ist unbegrenzt geworden - töten die Rotröcke einen, erwacht er am nächsten Morgen wieder.

Das Theater
Wenn Onslow eine Schwäche hat, dann ist es die für den großen Dichter Shakespeare. Dieser Umstand schuf das Theater, den vielleicht einzigen Ort für Freigeister in Neu Albion. Diese treffen sich regelmäßig in den Räumlichkeiten des Gentlemen Clubs im Obergeschoss. Zurzeit herrscht hier Besorgnis: Beängstigende Träume suchen die feinfühligen Künstler heim - in ihren jüngsten Werken verarbeiten sie die Visionen vom nahenden Untergang.
Alptraum: Sie haben alles vorhergesehen. In den Manuskripten finden sich die aus Cthulhus Visionen geborenen Mythostexte, die vom Auftauchen R'lyehs künden. In ihrem Wahn bringen die Künstler das blasphemische Stück auf die Bühne und schaffen so eine zweite Ebene von Träumen, die mit Onslows interferieren und ihrerseits die Zukunft Neu Albions beeinflussen können. Wenn nur jemand dem Stück eine Wende verschaffen könnte.

Der Gouverneurssitz
Von diesem Hügel aus regiert Onslow als "gütiger aber strenger Vater" die Stadt. Eine starke Garde an Rotröcken exerziert hier auf dem Paradeplatz. Beim Blick von seinem Balkon gerät Onslow oft ins Träumen - und diese Träume sind es, die die Stadt im Innersten formen. Doch immer öfter blickt er aufs Meer hinaus. Und wenn er den Blick wieder von den Wogen abwendet, hat er ein bisschen mehr von den Träumen des Großen Cthulhu in sich aufgenommen.
Alptraum: Das Wesen das hier lebt war einmal der Gouverneur, doch nun ist er selbst ein Gott geworden. Onslows Villa ist die Keimzelle R'lyehs geworden, in das die Stadt sich zu verwandeln beginnt. Nicht-euklidische Geometrie und eine Garde aus grausigen Monstern umgibt das aufgeblähte, träumende Etwas, das hier seine Regentschaft errichtet. Bald hat es die Insel vollständig unter Kontrolle - und danach das Empire?

Nachdem die Charaktere Gelegenheit hatten, Neu Albion in seiner normalen Gestalt kennenzulernen, werden sie mit seiner Verwandlung in Onslows Alptraum konfrontiert. Dieser erste Schockeffekt sollte entweder im **Internat** oder im **Park** geschehen. Um Neu Albion vom Einfluss Cthulhus zu befreien, können sie den Träumer entweder im Gouverneurssitz aufsuchen und bekämpfen, oder aber auf subtilere Art im **Theater** einen „Gegentraum" entwickeln, der ein glücklicheres Ende für die Kolonie bereithält. Benötigen die Charaktere bei dieser Aufgabe Unterstützung können sie sich entweder an die rebellischen Maori in der **Fabrik** oder aber den amoralischen Mediziner im **Hospital** wenden - jede Seite verlangt natürlich eine Gegenleistung. Schließlich liegt es an den Charakteren, welche Zukunft Neu Albion bevorsteht…

Zur Inspiration empfehlen sich folgende Videospiele: Bioshock Infinite, Sherlock Holmes: The Awakened, Dishonored.

Das Tal der toten Träume *von Benjamin Eisenhofer http://der-eisenhofer.de für LotFP , LL oder andere Systeme der alten Schule - Ein Beitrag zum 4. Winter-OPC 2014 von Greifenklaue & Würfelheld*

Das ***Tal der toten Träume*** ist ein von einem undurchdringlichen Gebirge eingeschlossener Kessel mit einem gigantischen steinernen Wald, der unter grauen Wolken im Dämmerlicht liegt. Tatsächlich handelt es sich um eine abgeschlossene Ebene, wer also tatsächlich im Süden das Gebirge überquert, erscheint nach langen Strapazen im Norden des Kessels. Die meisten Kreaturen erreichen die Ebene durch ein Portal, das sich in einem zerfallenen Tempel in den *Ruinen von Hochheim* befindet. Dieses Portal ist einseitig, die Ebene kann hier nicht verlassen werden. Die Ebene wurde vor hunderten Jahren von einem Sturmriesenkönig geschaffen und existiert, solange er lebt. Stirbt der König, verschwinden die Ebene und ihre Bewohner, alle anderen Wesen werden in ihre Heimat transportiert. Wer länger als einen Monat bleibt, gilt als Bewohner. Jede humanoide Kreatur, die in dieser Ebene stirbt und nicht zu einem gesegneten Ort gebracht wird, steht in der Nacht als Untoter wieder auf und begibt sich nach Hochheim.

Alle Kreaturen außer den Kriegern des Morgenlichtordens sind von chaotischer Gesinnung.

03.02 Turm des Morgenlichtordens

26 von ursprünglich 40 Kriegern (Kämpfer Stufe 3, ein Anführer Stufe 6), die durch die nähere Umgebung patrouillieren, um den Turm vor Monstern zu schützen. Die Krieger vergessen stets den vorigen Tag und glauben jeden Morgen, erst seit gestern hier stationiert zu sein.

03.06 Schrein der Göttin der Pestilenz

Der Schrein beinhaltet einen Brunnen und die Statue einer Frau mit einem verkrüppelten rechten Arm, mit dem sie einen Schädel hält.

Der Brunnen enthält Wasser, das Versteinerung heilt, außerdem aber nach der Rückkehr aus dem Tal zum Ausbruch einer nur magisch heilbaren Krankheit führt (Kon -1/Tag).

Vor der Statue der Göttin der Pestilenz befindet sich ein Opferstock. Für die erste, dritte usw. Opfergabe wird eine der folgenden Gaben verteilt: ***1*** Charakter kann Krankheiten in Lebewesen erkennen; ***2*** Blut des Charakters wird zu Gift für Lebewesen; ***3*** Speichel des Charakter lässt Pflanzen bis zur Größe junger Bäume eingehen. Ein zweites, viertes usw. Opfer fügt dem Charakter zu: ***1*** Charakter wird zu Stein; ***2*** Charakter erhält hässliche Geschwüre, verliert 1W4 Cha, nicht heilbar; ***3*** Immer wenn der Charakter zukünftig Schaden nimmt, bricht bei ihm eine zufällige Krankheit aus. Die Statue ist die leibhaftige Göttin in versteinerter Form, für ihre Befreiung gewährt sie einen Wunsch.

2W4 Seuchenhüter, RK 14, Kämpfer 4, TP 18, 30‘ bzw. 9m/Runde, A +4/+4, S 1W8, Moral 12; können einmal täglich bei einem erfolgreichen Angriff den Zauber *Krankheit verursachen* wirken (s. LL S. 26 oder *Cure Disease**, LotFP S. 99)

04.05 Die Säule

Dieser Berg im Zentrum des Kessels ragt 1.000 Meter auf, seine schneebedeckte Spitze verschwindet in den Wolken. Es existiert ein alter Pfad zum Gipfel, der Aufstieg ist gefährlich und extrem beschwerlich.

2W4 Harpyen, RK 14, Kämpfer 3, 14 TP, fliegend 50‘ bzw. 15m/Runde, am Boden 20‘ bzw. 6m/Runde, A +3, S 2W4, Moral 7; können einmal täglich einen Gesang anstimmen, der die Opfer zu willenlosen Idioten macht (RW gegen Magie); wer den Wurf besteht, ist einen Tag immun gegen die Wirkung.

Auf dem höchsten Punkt des Berges steht der Palast eines Königs der Sturmriesen, der sich nach dem Tod aller seiner Untertanen in einer Schlacht gegen die weißen Drachen seit hunderten Jahren nicht mehr von seinem Thron erhoben hat und wegen seiner schwachen Lebenszeichen leicht für tot gehalten werden kann. Im Palast lagern einige Reichtümer und Waffen, alles für Riesen hergestellt.

04.08 Die Ogerhöhlen der Steinfäuste

In den Höhlen leben 57 Oger, die alle einem Häuptling folgen. Sie verehren die Göttin der Pestilenz, aber es ist nur dem Häuptling gestattet, ihren Schrein zu betreten. Die Oger führen Krieg gegen die Wesen im *Tal der Engel*.

1W4 Oger, RK 16, Kämpfer 4, 23 TP, 30‘ bzw. 9m/Runde, A +4, S 1W10, Moral 7

05.01 Die Hallen der weißen Drachen

Diese weitläufigen Anlagen hoch in den Bergen wurden mit großer Kunstfertigkeit in den Fels gegraben, weite Gänge verbinden große Hallen voll zahlreicher Balkone und Säulen miteinander. Vier weiße Drachenbrüder leben hier und meiden jeglichen Kontakt miteinander, es sei denn, es droht eine Gefahr, mit der ein einzelner nicht fertig würde. Jeder Drache bewacht einen großen Hort.

Culdreth: RK 16, Kämpfer 12, 60 TP, fliegend 80‘ bzw. 24m/Runde, am Boden 30‘ bzw. 9m/Runde, A +12/+6, S 2W6, Odem 40‘ bzw. 12m, S 2W6 (Kälte), Moral 8

Soreth: RK 17, Kämpfer 13, 70 TP, fliegend 80‘ bzw. 24m/Runde, am Boden 30‘ bzw. 9m/Runde, A +13/+6, S 2W8, Odem 60‘ bzw. 18m, S 2W6 (Kälte), Moral 9

Tobalth: RK 18, Kämpfer 14, 80 TP, fliegend 60‘ bzw. 18m/Runde, am Boden 30‘ bzw. 9m/Runde, A +14/+7, S 2W10, Odem 80‘ bzw. 24m, S 2W6 (Kälte), Moral 9

Apophis: RK 18, Kämpfer 14, 90 TP, fliegend 60‘ bzw. 18m/Runde, am Boden 30‘ bzw. 9m/Runde, A +14/+7, S 2W12, Odem 120‘ bzw. 36m, S 2W6 (Kälte), Moral 10

05.03 Ruinen von Hochheim

Diese Stadt, in der einst mehrere tausend Bewohner lebten, ist seit Jahrhunderten zerstört und wird von totem Wein und Dornenranken überwuchert. Mittlerweile wird die Stadt von unzähligen Untoten heimgesucht, die von ihr wie von einem Magneten angezogen werden und in Gruppen durch die zerstörten Straßenschluchten ziehen.

2W8 Skelette, RK 11+1W8, Kämpfer 2, 14 TP, Bewegung 20‘ bzw. 6m/Runde, A +2, S 1W6, Moral 12

07.04 Das Tal der Engel

In einem baumlosen Tal voll toter Asche lebt eine Gruppe aufrecht gehender geflügelter Wesen, die einen krustenartigen Panzer tragen und aus deren augenlosem Kopf sich windende Tentakel wachsen. Die Oger nennen sie Fungi. Diese Wesen fliegen nachts aus, um ihr Territorium zu sichern, tagsüber ziehen sie sich in ihre ausgedehnten Höhlennetze zurück, insgesamt 36 der Wesen leben hier. Sie kommunizieren über die Tentakel und Farbwechsel ihrer Köpfe, daher ist Kommunikation nur schwer möglich. Sie ernähren sich von Pilzen, die in Höhlen wachsen. Sie reagieren freundlich auf zur Schau gestellte Verehrung.

1W8 Fungi, RK 17, Kämpfer 6, 27 TP, Bewegung fliegend 60‘ bzw. 18m/Runde, am Boden 40‘ bzw. 12m/Runde, A +6, S 1W8, Moral 9

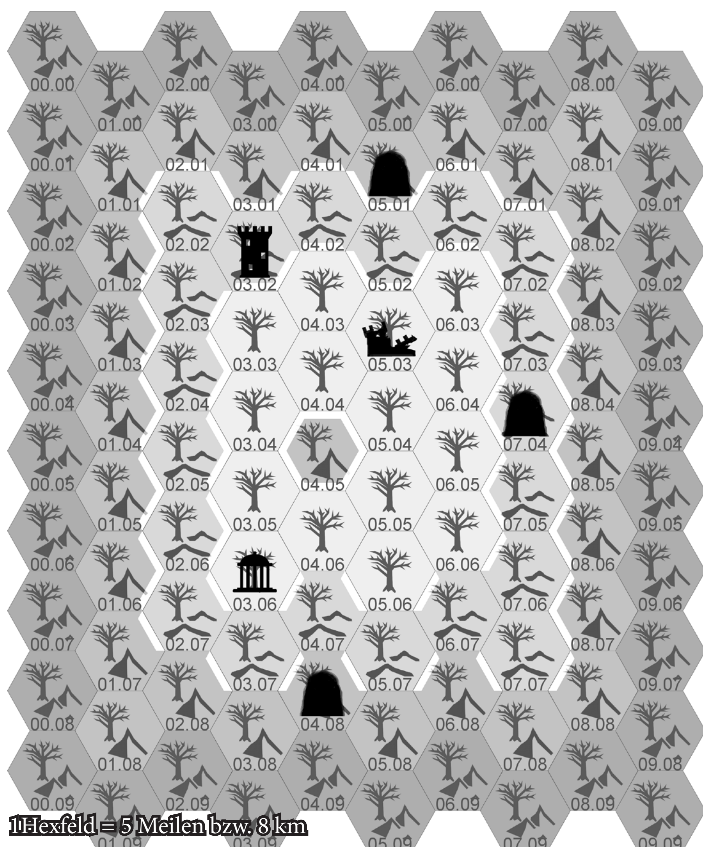


Tabelle Allgemeine Begegnungen

1	Basilisk	***5***	1W6 Seuchenhüter
2	1W12 Skelette	***6***	1W4 Krieger des Morgenlichtordens
3	1W6 Oger	***7***	2W4 Harpyen
4	1W4 Fungi	***8***	Ein weißer Drache (*s. 05.01*)

Basilisk, RK 17, Kämpfer 6, 28 TP, 20‘ bzw. 6m/Runde, A +6, S 1W10, Moral 12; wenn ein Charakter einen Basilisken in die Augen sieht, muss ihm ein RW gegen Paralyse gelingen, andernfalls ist er versteinert.

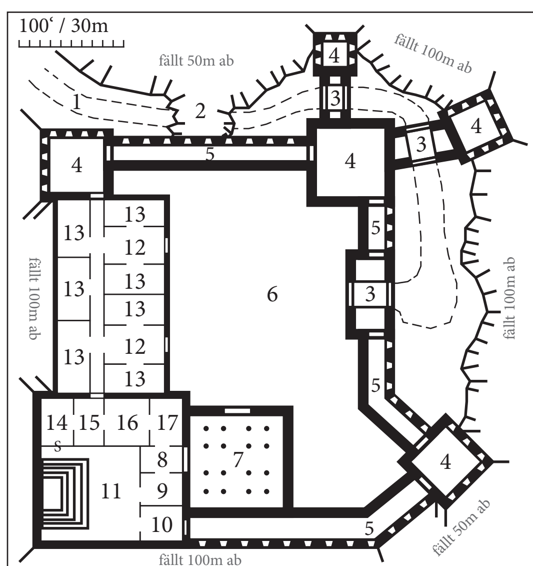
Für LL ist die $RK_{LL} = 21 - RK_{LotFP}$ (z.B. Harpyen: 21 - 14 = 7)

Das Schwert Ellarien *von Benjamin Eisenhofer http://der-eisenhofer.de für LotFP , LL oder andere Systeme der alten Schule - Ein Beitrag zum 4. Winter-OPC 2014 von Greifenklaue & Würfelheld*

Vor einer langen Zeit errang ein junger Adliger der Sturmriesen mit Namen Thersites Thunring in einer Schlacht gegen den Ewigen Elfenkönig Elephon (später Elephon der Jüngere) das magische Schwert *Ellarien*. Obwohl es für ihn viel zu klein war, hütete er es wie seinen Augapfel, denn Ellarien war nicht nur von großer Schönheit, sondern auch charmant und klug, und so verliebte sich Thersites in Ellarien. Nach mehreren Versuchen der Elfen, das Schwert zurückzuerlangen, beschloss Thersites, für sich und Ellarien eine sichere Heimstatt zu schaffen, und so erschuf er eine kleine Ebene im Astralraum, in der er vor Angriffen sicher sein konnte. Diese Ebene besteht aus einem von Gebirge eingeschlossenem Tal, in dessen Mitte sich ein hoher Berg erhebt. Auf der Spitze dieses Berges errichtete Thersites seine Festung, sammelte sein Gefolge, dem auch vier weiße Drachenbrüder angehörten, und verschwand aus seiner Heimatwelt.

Vor einigen hundert Jahren gerieten die Sturmriesen mit den Drachen in einen Streit, und so kam es zu einem Kampf, in dem alle Riesen bis auf Thersites getötet wurden. Ihm aber gelang es, eines der Herzen des ältesten Drachen in seinen Besitz zu bringen, so dass er über diesen gebieten konnte, und damit endete der Kampf. Seitdem sitzt Thersites auf seinem Thron und wacht über das Drachenherz und Ellarien, umgeben von 21 mechanischen Dienern, die ihm Gesellschaft leisten und die Festung instand halten.

Die Festung ist nur über die Straße oder aus der Luft gut erreichbar, überall sonst fallen die Felswände 50m bis 100m steil ab. Die äußeren Mauern der Wehrgänge, Torhäuser und Türme sind 10‘ bzw. 3m dick aus behauenen Steinen errichtet, die Mauern im Inneren der Festung sind 1m dick. Die äußeren Tore sind aus Stein und 1m dick. Sie sind extrem schwer und können eigentlich nur mit Hilfe der Winden in den Torhäusern hochgezogen werden. Die Türen in der Festung sind aus Stein und unverschlossen, allerdings schwer zu öffnen.



1 Straße zur Festung: Der Aufstieg zur Festung ist beschwerlich, denn die Straße wird schon seit langem nicht mehr befahren oder instand gehalten. Während des Aufstiegs kann es zu Begegnungen mit 2W4 Harpyen kommen, die sich hier sehr stark ausgebreitet haben.

2 Abgrund: Hier ist die Straße auf einer Länge von 50‘ bzw. 15m eingebrochen. Offenbar hat hier mal eine Brücke existiert, aber auch diese ist schon lange zerstört.

3 Torhäuser: In jedem Torhaus bewachen zwei Diener-Apparate die Torwinden. Auf Vorsprüngen über jedem Tor lauern zwei Gargyle.

4 Turm: Die Türme haben je vier Stockwerke. Auf jedem Turm wird eine schwenkbare Balliste von zwei Diener-Apparaten bedient.

Balliste: Feuerrate 1 Schuss/2 Runden; Reichweite: 2000‘ bzw. 600m; A +0; S 3W6

5 Wehrgänge: Auf jedem Mauerabschnitt patrouilliert ein Diener-Apparat.

6 Innenhof: Hier sind Überreste von einigen Gebäuden zu erkennen, die einmal als Werkstätten gedient haben. Ein Diener-Apparat patrouilliert im Innenhof.

7 Säulenhalle: Hier halten vier Gargyle Wache.

8 Vestibül: Hier liegt ein untotes Riesen-Skelett am Boden, das sich erhebt und angreift, sobald ein lebendes Wesen den Raum betritt.

9 Ruhmeshalle: Hier hängen sechs aufwändig bestickte Wandteppiche, die die großen Taten von Thersites Thunring zeigen, bevor er sich auf diese Ebene zurückzog. Die Bilder sind anderen Sturmriesen-Adligen gerne je 2.000 GS wert.

10 Wache: Hier harren drei untote Riesen-Skelette der Befehle ihres Königs.

11 Thronsaal: Im Thronsaal sitzt auf einem Thron aus Pegasus-Knochen der Schöpfer dieser Ebene, der Sturmriese Thersites Thunring. Vor ihm liegt das Schwert Ellarien auf einem Podest, und über ihm hängt ein eiserner Käfig an einer Kette von der Decke, in dem ein großes eisiges Herz langsam klopft. In dem Thronsaal ist es bitter kalt, alle warmblütigen Lebewesen erhalten -1 auf Angriffswürfe. So lange niemand das Schwert oder das Herz berührt, gibt Thersites keine erkennbaren Lebenszeichen von sich. Berührt jemand einen der Gegenstände, erwacht er mit einem lauten Seufzer, orientiert sich kurz (1 Runde) und beginnt sofort einen Kampf, wenn nicht von Seiten der Eindringlinge augenblicklich eindeutige Gesten der Unterwerfung oder Ehrerbietung erfolgen. Nach zwei Runden oder nachdem er die Hälfte seiner TP verloren hat, ruft er die Skelette aus Raum 10 zu Hilfe. Stirbt Thersites, hören die Ebene und ihre Bewohner nach einem dramatischen Kollaps (1W10 Runden) auf zu existieren, alle anderen Wesen werden in ihre Heimat transportiert. Thersetis ist zwar einigermaßen verschroben und wahnsinnig, aber er gibt gerne die Hälfte seiner Kasse in Raum 16 ab, wenn die Charaktere ihm Herzen der anderen drei Drachenbrüder bringen. Anschließend beantwortet er bereitwillig alle Fragen und kann die Charaktere in ihre Ebene teleportieren.

12 Gemeinschaftsraum: Ein Raum mit steinernem Mobiliar für Riesen.

13 Unterkunft: Ein Raum mit steinernem Mobiliar für Riesen. In allen bis auf sechs Betten ruht ein (wirklich totes) Skelett eines Sturmriesen.

14 Königliches Gemach: Im Gemach von Thersites findet sich feines Mobiliar aus Stein, Kleidung mit 2.000 S an verarbeiteten Goldfäden sowie eine Chronik und das königliche Siegel.

15 Leibwache: Hier halten zwei Riesen-Skelette Wache. Sie greifen alle Eindringlinge an, die versuchen, Raum 14 zu betreten oder zu verlassen, ohne das königliche Siegel zu zeigen.

16 Lager: Im Lager wurden einst Lebensmittel aufbewahrt, außerdem die Kasse (5.500 S, 20 Edelsteine je 100 S, 5 Edelstein je 1.000 S), Stoffe und Leder sowie Werkzeuge. Unter einer Steinkiste befindet sich eine Falltür in die Schatzkammer, hier lagern 20.000 S und Geschmeide im Wert von 15.000 S.

17 Küche: Hier findet sich nichts mehr als eine Feuerstelle, einige steinerne Tische und Kisten mit silbernem Geschirr (Wert: 500 S).

Thersites Thunring, RK 19, Kämpfer 14, 90 TP, 50‘ bzw. 15m/Runde, A +14, S 8W6, Moral 11; Thersites kann wie jeder Sturmriese alle fünf Runden einen Blitzstrahl mit 60‘ bzw. 18m Länge schleudern, dessen Schaden den aktuellen Trefferpunkten des Riesen entspricht; Thersites kann einmal täglich einen Gefallenen als Untoten auferstehen lassen; Sturmriesen sind immun gegen Schaden durch Elektrizität

Diener-Apparat (Eisenkonstrukt), RK 16, Kämpfer 10, 50 TP, 40‘ bzw. 12m/Runde, A +10, S 3W6, Moral 12; immun gegen Kälte, doppelter Schaden durch Elektrizität; kann im Dunkeln sehen; Diener-Apparate kommunizieren untereinander durch Lichtsignale, die sie mit ihren Augen geben

Gargyl, RK 16, Kämpfer 8, 18 TP, fliegend 50‘ bzw. 15m/Runde, am Boden 30‘ bzw. 9m/Runde, A +8/+4, S 1W6, Moral 11; kann im Dunkeln sehen; die Gargyle der Festung greifen erst an, wenn sich ein Lebewesen auf wenige Meter genähert hat oder in der Nähe ein Kampf ausbricht, sie agieren nicht koordiniert

Riesen-Skelett, RK 14, Kämpfer 5, 45 TP, 30‘ bzw. 9m/Runde, A +5, S 2W6, Moral 12

Harpye, RK 14, Kämpfer 3, 14 TP, fliegend 50‘ bzw. 15m/Runde, am Boden 20‘ bzw. 6m/Runde, A +3, S 2W4, Moral 7; können einmal täglich einen Gesang anstimmen, der die Opfer zu willenlosen Idioten macht (RW gegen Magie); wer den Wurf besteht, ist einen Tag immun gegen die Wirkung

Ellarien ist ein intelligentes Schwert +3 (Int 10, Wei 12, Cha 18), das per Telepathie mit seinem Träger kommuniziert. Ellarien ist von chaotischer Gesinnung und akzeptiert keine rechtschaffenen Träger (2W6 Schaden/Runde bei Berührung), neutralen Trägern macht es das Leben schwer (bei einer natürlichen 1 beim Angriff verletzt der Träger sich selbst oder einen Verbündeten). Ellarien regeneriert bei seinem Träger 1 TP/Runde, täglich bis maximal zur Höhe dessen Stufe (z.B. Kämpfer 10: Max. 10 TP/Tag).

Für LL ist die $RK_{LL} = 21 - RK_{LotFP}$

Von der Abenddämmerung bis zum Morgengrauen *von Benjamin Eisenhofer http://der-eisenhofer.de für LotFP , LL oder andere Systeme der alten Schule - Ein Beitrag zum 4. Winter-OPC 2014 von Greifenklaue & Würfelheld*

Eine längst vergessene Ruine eines Klosters liegt im Schatten eines bewaldeten Tales, das fernab der Zivilisation für den Unwissenden kaum auffindbar ist. Nur eine alte Karte zeigt den Ort, und die Legende besagt, dass hier einst große Weisheit angehäuft wurde. Grund genug, eine Expedition zusammenzustellen, um die unentdeckten Geheimnisse zu lüften.

Die Legende besagt weiter, dass hier ein Orden von Kriegern, genannt der *Morgenlichtorden*, ein asketisches Leben führte und dem Universum den Sinn des Bewusstseins zu entlocken suchte. Viele Gelehrte reisten damals in das Tal, um die Erkenntnisse des Ordens zu erfahren und nicht wenige Könige beriefen ihre Berater aus dem Orden. Doch mit der Zeit versank das Tal in Schweigen, und keine Neuigkeiten erreichten die umliegenden Länder. Königreiche stiegen auf und fielen, und der Orden geriet in Vergessenheit - bis heute.

Der oberirdische Teil des Gebäudes ist lange zerfallen und zu einem großen Teil von den Wurzeln mächtiger Bäume bedeckt. Die Bäume über dem Gewölbe sind unnatürlich dunkel, ihr Harz ist mit Blut durchsetzt. Tiere betreten diesen Bereich nicht, daher gibt es unnatürlich viele Insekten und Spinnen. Es existiert ein Eingang zum Kellergewölbe, der von Ranken verdeckt ist. Dieser Eingang ist durch eine Steintür mit magischen Siegeln versperrt, die nur jeweils im ersten und letzten Licht des Tages für eine Minute geöffnet werden kann. Darüber informiert eine alte Inschrift auf der Tür.

1W4 Riesenspinnen, RK 16, Kämpfer 4, 18 TP, 50‘ bzw. 15m/Runde, A +4, S 1W8 und Gift, Moral 8; das Gift der Spinne führt zu Atemlähmung, was nach einer Minute zu Panik, nach 1W6 weiteren Minuten zur Ohnmacht und nach 1W6 weiteren Minuten zum Tod führt; Riesenspinnen können pro Kampf einmal den Zauber *Netz* (LotFP: *Web*, S. 160) wirken

Das Gewölbe hat gemauerte Wände, Böden und Decken, die Türen sind aus Stein und zu 50% verkeilt. Es riecht stark nach Eisen, die Luft ist sehr trocken. An der Decke sind in regelmäßigen Abständen kleine Steine eingelassen, die permanent *Licht* ausstrahlen. An den Wänden winden sich Baumwurzeln bis zum Boden.

a: Eine Treppe führt vom Eingang 9m hinab.

b: Treppen führen 2m nach unten. Im tieferen Bereich steht knöcheltief Blut, der Geruch ist unerträglich, der Boden nicht zu sehen.

c: Dieser Geheimgang ist unbeleuchtet. ***Grauschleim,*** RK 13, Kämpfer 1, 14 TP, 5‘ bzw. 1,5m/Runde, A +1, S Säure, Moral 12; die Säure des Grauschleims zerfrisst Rüstung in einer Runde, anschließend verursacht sie 2W8 Schaden/Runde, bis sie neutralisiert wird; Grauschleim ist immun gegen Kälte und Hitze

1 Garderobe: Verrostete Haken sind in die Wand eingelassen. Am Boden finden sich drei steinerne und eine goldene Brosche, Wert je 2 S bzw. 20 S.

2 Kleines Heiligtum: Hier steht ein kleiner Altar aus Stein, in den drei knieende Figuren eingraviert sind. Der Gläubige macht drei Kniefälle.

3 Großes Heiligtum: Die Türen in den Raum sind abgeschlossen. Hier steht ein Steinaltar, in den drei liegende Figuren eingraviert sind. Der Gläubige wirft sich dreimal in den Staub.

4 Reliquienkammer: Wenn Ungläubige die Geheimtür berühren, erhalten sie einen Stromstoß (2W6 Schaden, Aufladedauer 1W8 Runden). In Steinregalen lagern 3W10 verschiedene Götzenbilder, Wert je 2W20 S, sowie ein Dolch +1 (+2 gegen überraschte Gegner) und ein Taser (2W8 Ladungen, Rettungswurf gegen Paralyse oder 1W10 Runden Ohnmacht).

5 Lesesaal: Eine dicke Staubschicht bedeckt den Boden. Mittig steht ein großer runder Steintisch mit drehbarer Platte, auf der fünf arkane Symbole eingraviert sind. Dreht ein Charakter die Platte, besteht eine 5%-Chance, dass er in Raum 13, 14, 15, 16 oder 18 teleportiert wird.

6 Ausleihe: Dieser Raum ist leer.

7 Verwaltung: Hinter einem steinernen Schreibtisch sitzt auf einem steinernen Stuhl ein Skelett. ***Untoter Bibliothekar,*** RK 12, Kämpfer 1, 5 TP, 20‘ bzw. 6m/Runde, A +1, S 1W4, Moral 12; trägt Schlüssel für alle Türen außer **9** bei sich

8 Dauerausstellung: Drei Exponate werden ausgestellt, ansonsten ist der Raum leer.

Der Kopfsteher: Ein scheinbar falsch herum aufgehängtes Bild. Es umzudrehen kehrt die Gravitation im Gewölbe um und alarmiert alle in **12.**

Der Zerrissene: Ein grobes Gemälde eines Mannes mit klaffenden Wunden. Heilzauber zerstören das Bild. Es zu berühren beschwört einen ***Fleischdämon,*** RK 18, Kämpfer 7, 60 TP, 30‘ bzw. 9m/Runde, A +7, S 1W6+5, Moral 8; die Berührung des Dämons lässt Fleisch unkontrolliert wuchern, was zu Beeinträchtigungen führen kann (Bewegung, Sicht, etc.)

Die Schönheit: Eine nackte Dame in eindeutig einladender Haltung, deren Geschlechtsmerkmale scheinbar nachträglich mit Ruß zensiert wurden. Wer versucht, die Schmiererei zu entfernen, beschwört einen ***Sukkubus,*** RK 18, Kämpfer 6, 55 TP, 30‘ bzw. 9m/Runde, A +6/+6, S 1W6+1, Moral 8; wer von einem Sukkubus geküsst wird, verliert eine Stufe/Kuss

9 Gemach der Helfer: Die Tür ist von außen mit einem Vorhängeschloss versperrt. Unter dem Blut auf dem Boden ist ein Portal in eine kleine Ebene im Astralraum versteckt, wer es betritt, wird dorthin transportiert.

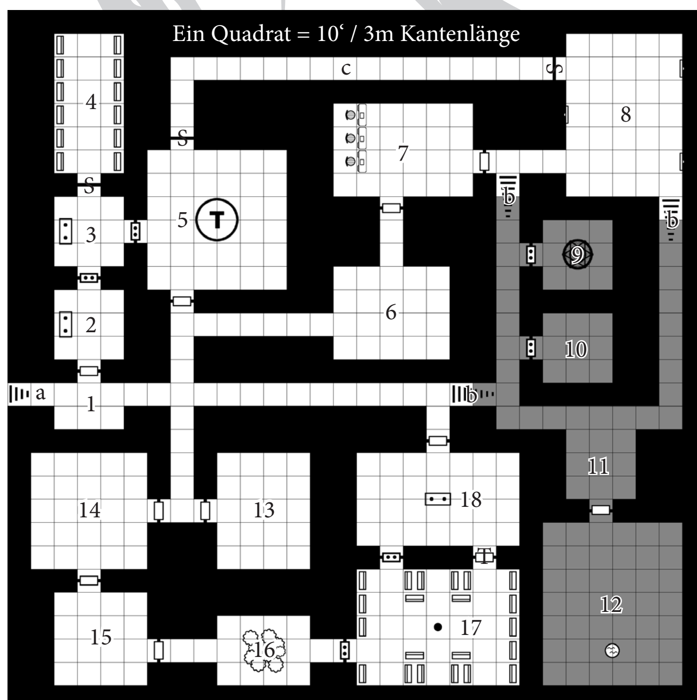
10 Gemach des Bibliothekars: Die Tür ist abgeschlossen, der Raum ist leer bis auf einen wasserdichten Ganzkörper-Anzug.

11 Auskleide: Verrostete Haken sind in die Wand eingelassen. Darunter im Blut findet sich eine Axt +2 und 10 Goldmünzen.

12 Ritualkammer: Hier hausen ein blinder Fleischdämon, ein Basilisk und ein Steingolem. Aus einem Opferbecken sprudelt Blut.

13 Biografien, 14 Flora und Fauna: Eine dicke Staubschicht bedeckt den Boden.

15 Petrologie: Verschiedene Gesteinsbrocken liegen in einer dicken Staubschicht, darunter 2W10 Edelsteine, Wert je 50 S.



16 Kosmologie: Der Raum ist leer bis auf ein Mosaik im Boden, das die Anordnung der bekannten Ebenen zeigt.

17 Verbotenes Wissen: Die Türen sind verschlossen, die nordöstliche Tür ist außerdem mit einer Falle gesichert (Elektrizität 2W4 Schaden). An den Wänden reihen sich Holzregale voller Bücher aneinander, welche so trocken sind, dass sie bei Berührung zu Staub zerfallen. Ein Buch und zwei Rollen mit je 2W6 bzw. 1W4 Magiersprüchen sind aus Pergament und können gelesen werden. Im Raum schwebt eine Sphäre aus Wasser, die der Umgebung Feuchtigkeit entzieht, was Lebewesen jede Runde 1 TP Schaden zufügt. Wird die Sphäre angegriffen, so wird sie zu einem ***Wasserelementar,*** RK 18, Kämpfer 12, 55 TP, 20‘ bzw. 6m/Runde, A +12, S 2W8, Moral 12; im Wasserelementar eingeschlossene Wesen nehmen 1W8 Schaden/Runde; immun gegen Elektrizität

18 Theologie: Auf einem Altar befindet sich ein Buch aus Pergament, das alle bekannten Geringfügigen Götter (*Petty Gods*) aufführt.

Tabelle Allgemeine Begegnungen

1 Basilisk	*3* Steingolem
2 1W3 Skelette	*4* Grauschleim

Basilisk, RK 17, Kämpfer 6, 28 TP, 20‘ bzw. 6m/Runde, A +6, S 1W10, Moral 12; wenn ein Charakter einen Basilisken in die Augen sieht, muss ihm ein RW gegen Paralyse gelingen, andernfalls ist er versteinert

Steingolem, RK 18, Kämpfer 8, 40 TP, 20‘ bzw. 6m/Runde, A +8, S 1W8, Moral 12; immun gegen Elektrizität, halber Schaden durch Kälte

Für LL ist die $RK_{LL} = 21 - RK_{LotFP}$

Das Vier-Viertel-System

Dies ist ein Pen & Paper-Spiel-System für den Winter OPC 2014 von Entropy. Vier-Viertel nennt es sich aufgrund der vier Aspekte: Schwert (Kampf), Sonne (Agilität), Traum (Intuition), Weisheit (Klugheit). Außerdem kommt ein »W4x« zum Einsatz.

Charaktererschaffung

Im Rahmen des gewählten Settings suchen sich die Spieler Namen und Herkunft ihres Charakters und wählen eine der folgenden Klassen:

Der Schwertmeister …

… ist ein Kämpfer. Er ist stärker als alle anderen. Er kann mit steigender Erfahrung Proben auf seine Kampfaktionen erleichtern. Mehr dazu später.

Der Träumer …

… ist ein Einzelgänger, der die Situation immer zu seinen Gunsten auslegt. Alle Aktionen die Geschick oder Dreistigkeit erfordern fallen ihm leichter.

Der Sonnenpriester …

… ist ein gläubiger Mann oder ein Heiler. Seine Spezialität sind jegliche sozialen Aktionen und Heilfertigkeiten.

Der Weise…

… ist ein Wissenschaftler, der sowohl belesen ist, als auch Zauber oder z.B. Hacking-Fertigkeiten erlernen kann.

Charakterentwicklung

Der Fortschritt eines Charakters passiert schleichend, in dem er Fertigkeiten quasi nebenbei erlernt und anwendet.

Fertigkeiten

Jeder Charakter darf beliebige Fertigkeiten erlernen – diese werden während des Spiels ermittelt: Nur öfters eingesetzte Fertigkeiten werden notiert. Nur diese notierten (erlernten) Fertigkeiten dürfen von Rettungswürfen profitieren (s.u.).

Jede Probe auf eine notierte Fertigkeit wird per Strichliste verfolgt. Eine Probe welche nicht der Klasse des Charakters zuzuordnen ist zählt nur ein Viertel-Strich.

Sind sich Spielgruppe und Spielleitung uneinig, steigt die Fertigkeit solange mit Halb-Strichen, bis sie eindeutig zugeordnet werden kann.

Rettungswürfe sammeln

Erreicht die Strichliste einer Fertigkeit einen Wert der höher ist als der Schwellwert erhält der Charakter einen Rettungswurf für diese Fertigkeit.

Die Schwellwerte beginnen bei vier und steigen dann im 2^n Rhythmus. Beispiel: 4, 8, 16, 32, 64, 128, 256 …

Die Probe

Ist der Ausgang einer Handlung nicht vorhersehbar, wird eine Probe gewürfelt. Spielleiter und Spieler einigen sich auf einen Schwierigkeitsgrad:

3, Einfach	2, Anspruchsvoll
1, Schwer	0, Unmöglich



Es wird mit einem W4x gewürfelt. Der Spieler muß mit seinem Wurf den Quadranten der Schwierigkeit erreichen oder unterbieten. Der Quadrant entspricht der in der Tabelle angegebenen Zahl. Eine vier zählt automatisch als Fehlschlag. Eine unmögliche Probe wird in vier schwere Proben aufgeteilt.

Der Spielleiter darf die Schwierigkeit weiter erhöhen und schwere Handlungen in bis zu drei Einzelhandlungen aufteilen. So läßt sich ein Sprung z.B. in Anlauf, Absprung und Landung aufteilen. Auf diese Art werden waghalsige Manöver honoriert. Die unmögliche Probe darf, bei entsprechender Schwierigkeit, auch auf mehr als vier Proben aufgeteilt werden.

Rettungswürfe anwenden

Besitzt der Spieler Rettungswürfe darf er diese einsetzen um fehlgeschlagene Würfe einer Probe zu wiederholen. Jeder Rettungswurf darf nur einmal pro Handlung genutzt werden, auch wenn man öfter würfeln muß, also für schwere und unmögliche Proben.

Die W4x Würfel

Das X in W4x drückt aus, daß jeder Würfel erlaubt ist, dessen höchste Augenzahl vier oder ein vielfaches davon ist. Dazu gehören W4, W12 oder W20. Die resultierenden Augen werden durch das jeweilige Vielfache von vier geteilt. Beispiele:

`W20 / 5 = x`	`W12 / 3 = x`

Das Ergebnis wird immer aufgerundet. So läßt es sich jede Augenzahl genau einem Quadranten zuordnen, d.h. dem ersten Viertel, zweiten Viertel, usw.

Kampf

Jeder Spieler hat neun Trefferpunkte. Eine Rüstung kann pro Kampf bis zu zwei Trefferpunkte absorbieren. Die Rüstungen der Schwertmeister können bis zu vier Punkte absorbieren. Hat ein Charakter keine Trefferpunkte mehr, wird er kampfunfähig. Er stirbt wenn ihm niemand zu Hilfe eilt.

Ein Spieler darf beliebige viele Rettungswürfe je Attacke in Proben umwandeln, um den Schaden jeweils um einen Punkt zu erhöhen. Dies muß der Spieler vorher ansagen. Scheitert eine der zusätzlichen Proben ist der gesamte Angriff fehgeschlagen. Eine erfolgreiche Defensivfertigkeit kontert pauschal den gesamten Angriff.

Eine Universalfertigkeit wie »Ausweichen« die alle Angriffsarten kontert, ist nicht gestattet. Es ist ein Unterschied ob man dem Geschoß einer Schußwaffe oder einem Schwertstreich ausweichen möchte!

Fernkampf

… funktioniert wie eine normale Probe. Ist diese erfolgreich, erleidet das Ziel, je nach Waffe, zwei bis sechs Trefferpunkte.

Nahkampf

Jeder Kontrahent wirft einen W4x auf seine Angriffsfertigkeit – der niedrigere Wurf gewinnt. Eine Waffe fügt, je nach Qualität, ein bis vier Punkte Schaden zu. Verzichtet man auf seine Angriffsfertigkeit, macht man keinen Schaden, darf aber eine Defensivfertigkeit einsetzen, welche den potentiellen Schaden aufheben kann.

Das Setting

Ich empfehle ein beliebiges Setting, für das der Spielleiter gerade kein System hat oder zu beschäftigt ist die Regeln zu studieren.

Credits



Das Schwert im Stein

Ein Labyrinth Lord Szenario

Ein Schwert in einem Stein verhieß schon immer Macht für denjenigen, der es herauszuziehen vermag – das ist eine der multidimensionalen Wahrheiten. Kein Wunder, dass der Schwertfelsen auf der Klingeninsel daher immer wieder Abenteurer anzieht, die sich daran versuchen wollen.

Erkundung der Insel:

Anstelle einer Hexkarte wird Albion mittels eines 54er Kartenspiels erkundet, das als 9x6 Memoryfeld ausgelegt wird. Die Spieler spielen nun Memory, jeweils rote bzw. schwarze Karten gleichen Wertes gelten als Paar. Außerdem gelten folgende Sonderregeln:

- jedes Aufdecken von zwei Karten gilt als eine Phase, verbraucht also Material wie Fackeln und zählt für Proben bzgl. Zufallsbegegnungen
- wird kein Kartenpaar aufgedeckt, irren die SC auf der Insel umher
- wird ein Kartenpaar aufgedeckt, wird es aus dem Spiel genommen, die SC kommen dem Schwertfelsen näher
- Die 7 ist magisch: Wird eine 7 egal welcher Farbe aufgedeckt, wird die gesamte Reihe sofort vom SL aufgenommen, gemischt und neu abgelegt (rot horizontal, schwarz vertikal). Auf der Insel verändert sich vieles und andere Parteien sind nicht statisch.
- Gleicher Wert, verschiedene Farbe: Die SC geraten in eine Falle oder an ein Hindernis (Tabelle 1)
- aufgedeckter Bube, aber kein Paar: Begegnung mit intelligenten Feinden (Tabelle 2)
- aufgedeckte Dame, aber kein Paar: Magische Begegnung (Tabelle 3)
- aufgedeckter König, aber kein Paar: andere Abenteurer (Tabelle 4)
- aufgedeckte Joker: Sofortiger Abbruch des Zuges und würfeln auf einer Tabelle (mit W4 zu entscheiden)
- Wenn nur noch die Joker liegen, sind die SC am Schwertfelsen angekommen.

Tabelle 1

1 versperrter Weg
2 Hinterhalt von [Tabelle 2 oder 3 bei geradem bzw ungeradem Kartenwert]
3 dickster Nebel (5% Ravenloft Chance, 2 Phasen pro Zug für 1W6 Züge)
4 Riesenspinnennest
5 Sumpf mit Moorleichen (Zombies)
6 eine Felswand muss erklommen werden, hier nisten bösartige Krähen (Schwarm)



Tabelle 2

1 Goblins
2 Piktische Krieger
3 Oger
4 Riesen
5 intelligente Kreatur aus LL Begegnungstabelle Ebene [W6]
6 Orks

Tabelle 4

1 Gralsritter und Gefolge
2 keltischer Erzmagier und junger Königssohn
3 Nichtmenschliche Abenteurer (Tabelle 1)
4 Elfen/Sidhe, haben andere Gründe auf der Insel zu sein
5 typische Abenteurergruppe
6 Kleriker Stufe 8

Tabelle 3

1 gefangener Luftelementar
2 Hexenmeister (MAG) Stufe 7 und Gefolge
3 Portal in die Anderswelt (greife blind ein Setting aus deinem Regal)
4 eine feiernde Gruppe Leprachauns
5 Ritualplatz, auf Steintafeln 3 zufällige Zauber (KLE)
6 drei tote Hexen auf der Heide

Labyrinth Lord
Kompatibles Produkt

Und er zieht das Schwert!

1 Geht nicht
2 immerhin ein Schwert+2
3 Die Pikten folgen dir!
4 Herr der untoten Sidhe
5 Schwert+3, deine Seele ist nun im Schwert
6 STÄ+2, TP+5. Töte jeden Tag einen Feind deines Reiches oder stirb

Dennis Filipiak, http://goblinbau.wordpress.com. Nach einer Idee auf www.dragonsfoot.org

Labyrinth Lord
Kompatibles Produkt

Schwertmeister Duelle

- Eine Labyrinth Lord Hausregel für Duelle auf Leben und Tod –

Schwertmeisterduelle können von Kämpfern, Elfen, Zwergen und Dieben durchgeführt werden. Es werden Klingenwaffen wie Schwerter, Degen etc. für ein Schwertmeisterduell benötigt. Schilde sind nicht erlaubt.

Phase 1: Lauernde Kobra

Die meisten Schwertmeisterduelle lassen sich mit einem Schlag beenden. Zu Beginn jeder Kampfrunde würfeln die Duellanten 1W6+WEI Modifikator. Sie können Bonuspunkte bis zur erwürfelten Anzahl auf ihren Angriffs- und Schadenswurf erhalten. Gleichzeitig erhält der Gegner den Wert als Initiativebonus. Sie geben ihre Entscheidung verdeckt an den *Herrn der Labyrinthe* weiter. Außerdem entscheiden sie, ob sie *abwarten* oder *angreifen* wollen.

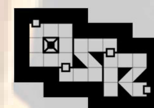
Wenn beide Charaktere abwarten, wird diese Phase wiederholt, die Boni bleiben erhalten und erhöhen sich daher mit jeder Runde. Wenn ein Charakter angreifen will, wird sofort die Initiative erwürfelt, wobei die bisher nur dem *Herrn der Labyrinthe* bekannten Boni eingerechnet werden. Der Gewinner kann seinen ersten Schlag setzen und erhält ebenfalls die bisherigen Boni auf den Angriffs- und Schadenswurf. Der Verlierer der Initiative erhält keine Boni.

Phase 2: Schwerterklirren

Der Kampf wird nach den üblichen Regeln abgehandelt. Der *Herr der Labyrinthe* legt in dieser Runde einen W20 auf den Tisch, mit der 20 nach oben. Jede Runde wird der Wert um 1 reduziert und gibt den Wert an, der für einen *tödlichen Schlag* nötig ist (Runde 2: 19-20, Runde 3: 18-20 usw.). Bei einem solchen Treffer verursacht die Waffe maximalen Schaden, außerdem muss der Getroffene einen Rettungswurf gegen Tod ablegen oder stirbt aufgrund des erlittenen Schwerthiebes.

Optional – Erstes Blut

Unter Schwertmeistern ist es üblich, Streitigkeiten als Duell auszutragen, aber nur bis zur ersten Verletzung zu kämpfen. Der Verletzte gilt als besiegt und der Grund für den Streit im Sinne des Gewinners beigelegt. Es gilt als höchst unehrenhaft, dies nicht zu akzeptieren.



OGL

Weisheit und Wahnsinn

Ein cthuloides One-on-One
von André „Seanchui“ Frenzer

Dieses kurze Szenario spielt in den 1920er Jahren in Deutschland. Es kann allerdings ohne weiteren Aufwand in andere Länder verlegt werden, da es sich komplett im Inneren eines Sanatoriums abspielt. Auch das genaue Datum spielt letztendlich keine Rolle. Das Szenario ist als One-on-One – also für einen Spieler und Spielleiter – konzipiert. Der vorgefertigte Charaktere auf der rechten Seite ist ein junger Adeliger, der unter mehreren Phobien leidet und auf sanften Druck seiner Familie hin selbst den Weg in das Sanatorium gesucht hat. Die Isolation und der plötzliche Umgang mit dem Wahnsinn um den Spieler herum lässt sich so intensiver erleben. Wer lieber Charaktere aus laufenden Kampagnen verwenden möchte, findet sicherlich einen guten Grund, seine Charaktere den Weg in ein Sanatorium antreten zu lassen.

Hintergrund

Das Sanatorium Bad Hohenfels genießt einen hervorragenden Ruf. So wundert es nicht, dass die nobel eingerichteten Zimmer stets voll belegt und der Leiter des Sanatoriums, Prof. Dr. Heinrich Willms ein wohlhabender Mann ist.

Das alles ändert sich an dem Tag, an dem Willms ungewöhnliche Post erhält. Ein ehemaliger Patient schickt ihm ein kleines Päckchen, dass er in einer Ruine im afrikanischen Regenwald gefunden haben will. In dem Päckchen befindet sich eine kleine Holztruhe, die Willms neugierig öffnet. Sehr zum Leidwesen aller Lebewesen im Sanatorium befindet sich im Inneren der Truhe einer der seltenen Splitter Azathoths, des Dämonensultans, unter dessen unheiligem Einfluss alsbald nicht nur Willms, sondern auch seine Ärzte und Pfleger völlig durchdrehen. Verschont bleiben einzig die Patienten, die an diesem Tag nicht mit Willms verkehrten.

So erwacht Mayer am nächsten Morgen in einer verkehrten Welt, in der er – der eigentlich Wahnsinnige – plötzlich ein „normaler“ Mensch ist, während die Pfleger, Ärzte und andere Patienten in einer brutalen Orgie der Gewalt übereinander herfallen…

Die Charaktere

Alle Spielercharaktere (oder auch nur der vorgefertigte Arthur Mayer) sind Patienten in einem noblen Sanatorium. Allesamt leiden unter Phobien, die sich im Laufe der weiteren Handlung als sehr hinderlich erweisen werden. Einige Vorschläge finden sich im Extrakasten, doch steht es dem Spielleiter natürlich frei, andere Phobien oder Neurosen zu verwenden.

Beispielhafte Szenen

Es liegt nun am Spielleiter, den Charakter durch das Sanatorium zu führen, dass inzwischen ein Tollhaus blutrünstiger Irrer geworden ist. Dabei ist es wichtig, die verschiedenen Phobien des Charakters regelmäßig anzusprechen, um dem Spieler das Leben schwer zu machen. In diesem Szenario dürfen vermasselte Stabilitätswürfe durchaus in großzügigen Stabilitätsverlusten enden.

- Der Charaktere erwacht und stellt fest, dass sein Zimmer unverschlossen ist und kein Pfleger auf dem Flur zu sehen ist (*Athazagoraphobie*).
- Der Aufenthaltsraum für das Pflegepersonal gleicht einem Schlachthaus. Menschliche Leichenteile hängen von der Decke, geronnenes Blut ist quer durch den Raum über Böden und Wände verteilt. (*Necrophobie* oder *Hemophobie*)
- Zwei Pfleger, den Wahnsinn in den Augen, greifen den Charakter mit improvisierten Dolchen an (*Xyrophobie* oder *Traumatophobie*).

Finale: Der Splitter

Der Charakter kann natürlich versuchen, sich einen Weg aus dem Sanatorium herauszukämpfen und dieses schreckliche Irrenhaus hinter sich zu lassen. Wer allerdings den Ursprüngen des Wahnsinns ein Ende bereiten will, der muss die Holztruhe in Prof. Dr. Willms Büro nicht nur wieder fest verschließen, sondern möglichst auch aus dem Hause schaffen. Dabei stößt der Charakter aber auf die unter dem Einfluss des Splitters absonderlich mutierte Monstrosität, die bis gestern noch Prof. Dr. Willms war…

Beispiele für passende Phobien

Xyrophobie: Angst vor Klingen

Athazagoraphobie: Angst, vergessen zu werden

Necrophobie: Angst vor Tod und Leichen

Traumatophobie: Angst vor Verletzungen

Hemophobie: Angst vor Blut



Arthur Mayer

ST 14 GE 12
IN 19 KO 13
ER 9 MA 9
GR 12 BI 16

Stabilitätspunkte: 22
Trefferpunkte: 13

Angriff: Faustschlag 55 %, Schaden 1W3+Sb

Fertigkeiten: Horchen 40%, Schleichen 45%, Schlosserarbeiten 15%, Sich verbergen 50%

Dagonji

ein Szenario für Cthulhu NOW
von André „Seanchui“ Frenzer

Dieses – zugegebenermaßen nicht ganz ernst zu nehmende – Szenario basiert auf dem Kinofilm „Jumanji“ aus dem Jahr 1995.

Dagonji

Dagonji ist ein Brettspiel, jedoch ein Brettspiel der besonderen Art. Es ist durchtränkt von den Mächten des Mythos und stellt ein starkes Portal in die Traumlande dar. Allerdings ist es von eigenem Willen und kann nicht vom menschlichen Geist beherrscht werden. So dient es nicht seinen Spielern als Tor in die Traumlande – ganz im Gegenteil. Es verwandelt die Umwelt der Spieler in ein verzerrtes Abbild des Reiches des Gottes Dagon, dem Herren aller Tiefen Wesen. Nur, wer das Spiel beendet, kann seine zauberische Macht brechen und macht den Verwandlungsvorgang wieder rückgängig.

Das Spiel spielen

Dagonji ist ein simples Brettspiel. Jeder Spieler wählt eine Figur, die über ein ovales Symbol aus Spielfeldern laufen müssen, bis sie das Zielfeld erreicht haben. Hierzu würfeln die Spieler einen Würfel, die Spielfigur darf die erwürfelte Augenzahl vorrücken. Jedes Spielfeld löst dabei Ereignisse aus, von denen einige im folgenden beschrieben werden. Nur der erste Satz der kurzen Anleitung vermag eine kleine Vorahnung auf das drohende Übel zu geben: „Spielt es auf jeden Fall zu Ende!“

Einstieg

Die Charaktere sind zu einem gemütlichen Spieleabend im Hause eines Charakters verabredet. Dieser hat auf seinem Speicher eine alte Spielschachtel – Dagonji – gefunden und möchte das Spiel unbedingt heute Abend ausprobieren. Nachdem die simplen Regeln besprochen sind, beginnen die Freunde mit dem Spiel – doch schon bald werden sich die Ereignisse überschlagen. Vorschläge für einige Ereignisse finden sich im Kasten auf der rechten Seite. Es steht aber natürlich jedem Spielleiter frei, weitere Gemeinheiten auf seine Spieler loszulassen.

Das Spiel beenden

Um das Szenario erfolgreich zu beenden, müssen die Charaktere Dagonji zu Ende spielen. Dafür müssen sie nicht nur die Gefahren der Tiefsee überleben, sondern auch das Spielbrett überall mit hinnehmen und vor allen Unwägbarkeiten beschützen. Gelingt es ihnen, mindestens eine Spielfigur ins Ziel zu retten, dann löst sich der Zauberbann auf und das Portal in die Traumlande wird geschlossen. Alle Verwandlungen in der Umgebung der Charaktere werden ungeschehen gemacht.

Ereignisse während des Spiels

- Ein großer Krebs krabbelt unversehens durch das Wohnzimmer. Er erweist sich als äußerst aggressiv.
- Ein Scharren und Poltern lockt die Charaktere auf den Speicher. Hier finden sie eine verriegelte, modrige Tür vor (die es vorher definitiv nicht gab). Hinter der Tür lauert ein fettes, angriffslustiges Tiefes Wesen.
- Dagonji beginnt, seine Umwelt an Dagon anzupassen. Die Wasserrohre im Haus platzen und setzen das Haus unter Wasser.
- Bewohner der Tiefsee beginnen, das Haus zu durchstreifen. Die Charaktere können auf angriffslustige Oktopoden, Haie oder giftige Feuerfische treffen.
- Die Flüsse und Seen der Umgebung beginnen, über die Ufer zu treten. Bald sind weite Teile der Stadt knietief überflutet.
- Ein ehemaliger Spieler des Spiels, ein längst wahnsinniger Irrer, taucht auf und versucht den Charakteren dabei zu helfen, das Spiel zu beenden. Er trägt zwei große Harpunen in seinen Händen und ist völlig verwahrlost.
- Polizisten versuchen Menschen in Sicherheit zu bringen, doch Tiefe Wesen greifen an.
- Haie durchstreifen die Straßen der Stadt.
- Die Lage in der Stadt wird noch ungemütlicher, als sich eine Gruppe Killerwale eine blutige Schneise durch die Bewohner bahnt.
- Das Wetter schlägt um, es wird äußerst stürmisch. Einige Haie werden von Windhosen erfasst und durch die Luft geschleudert.
- Wenn den Charakteren das Wasser bis zum Hals steht, erscheinen einige Tiefe Wesen, um Dagonji an sich zu bringen.
- Zuletzt erscheint der Gott Dagon, um sein neues Reich in Augenschein zu nehmen. Schwere Waffen oder ein rasches Ende des Spiels sind die einzige Überlebenschance für die Charaktere.



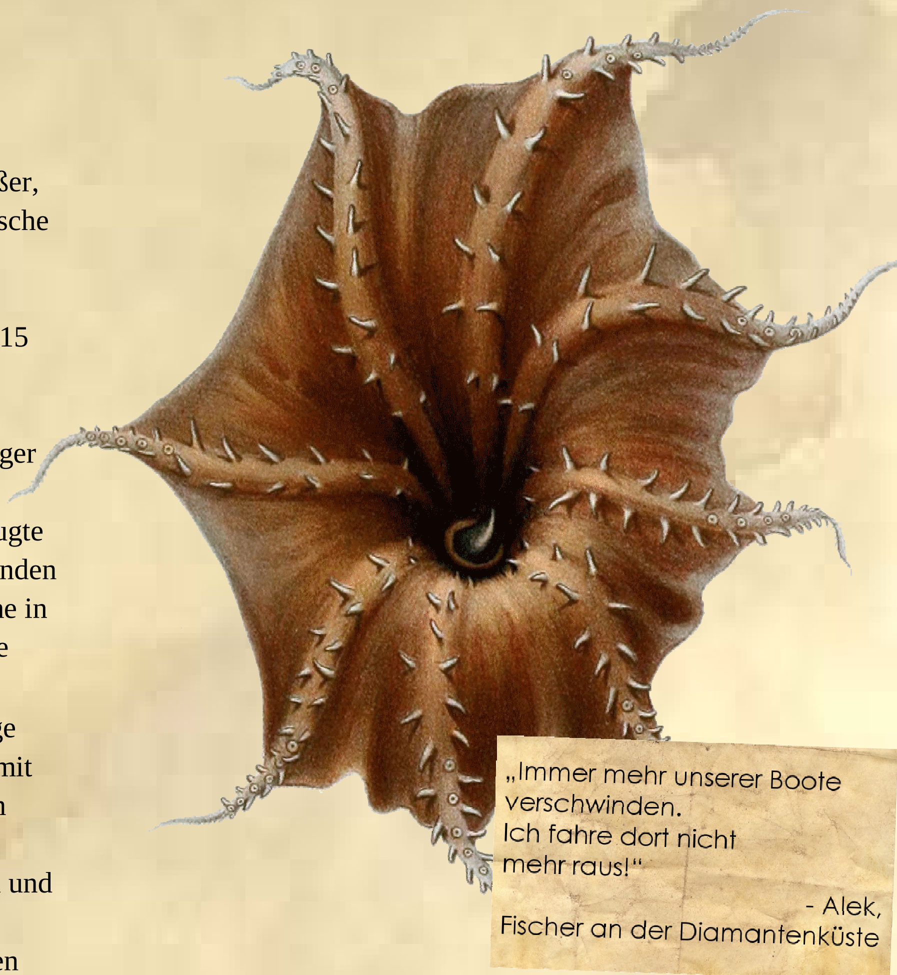
Bootsschlinger

Der Bootsschlinger gehört zur Gruppe der Kopffüßer, zu der auch seine kleineren Verwandte wie Tintenfische oder Kraken gehören. Seine körperlichen Ausmaße übersteigen die seiner Artgenossen aber um ein Vielfaches. Sein molluskenartiger Körper misst gut 15 Schritt in der Länge, die mit Haut verwachsenen Tentakel vor seinem gierigen Schlund weisen eine Spannweite von fast 40 Schritt auf. Der Bootsschlinger jagt – trotz seiner Größe – in der Nähe der Küstenregionen, da er hier am ehesten seine bevorzugte Beute findet. Seine bevorzugte Jagdzeit sind die Stunden des Sonnenuntergangs, wenn sich die Fischschwärme in tiefere Regionen zurückziehen oder die Fischerboote prall gefüllt die Heimreise antreten.

Fluch der Küste. Der Bootsschlinger ist eine Plage der Küstenregionen. Seine immense Größe gepaart mit seinem gewaltigen Hunger machen diese Bestie zum Fluch von Fischern, Tauchern oder Handelsfahrern. Neben Fischen, anderen Kopffüßern, kleinen Walen und aller Arten von Meerestieren stehen nämlich auch Fischerboote und die an Bord befindlichen Menschen auf des Bootsschlingers Speiseplan. Dabei ist er in der Lage mit seinem enormen Tentakelmaul ganze Boote auf einmal zu verschlucken.

Der Mahlstrom. Auch größere Schiffe sind keineswegs vor Angriffen durch den Bootsschlinger sicher. Aufgrund seiner Größe und der enormen Geschwindigkeit, die er auf der Jagd entwickeln kann, ist der Bootsschlinger in der Lage, einen Mahlstrom zu erzeugen, der auch wesentlich größere Objekte als ein Fischerboot in die Tiefe ziehen kann. Einmal unter Wasser ist es für das Monster ein Leichtes, die hölzerne Nussschale zu knacken, um an die Leckereien in seinem Inneren zu kommen.

Mangelnde Intelligenz. Der Bootsschlinger ist keineswegs ein Produkt natürlicher Evolution. Tatsächlich ist er das Ergebnis von Experimenten der Illithiden, die ihre als Vampirtintenfisch bekannten Wächterkreaturen auf eine enorme Größe heranzüchten wollten, um den beeindruckenden geistraubenden Fähigkeiten ihrer Kreationen auch physische Durchschlagskraft hinzuzufügen. Zu ihrer Überraschung verließ die Vampirtintenfische mit wachsender Größe auch jeder Anteil über reines Instinktverhalten hinausgehender Intelligenz, von den mentalen Möglichkeiten der Vampirtintenfische ganz zu schweigen. So war der Bootsschlinger für die Illithiden wenig nützlich und sie verloren rasch das Interesse an weiteren Experimenten.



Bootsschlinger

Gewaltige Bestie, chaotisch böse

Armor Class 11
Hit Points 100 (9d10 + 6)
Speed 5 ft., swim 80 ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
19 (+4)	13 (+1)	18 (+4)	3 (-4)	10 (+0)	4 (-3)

Skills Perception +6, Stealth +5
Senses darkvision 100 ft., passive Perception 16
Languages –
Challenge 3 (700 XP)

Atem anhalten. Außerhalb von Wasser kann der Bootsschlinger bis zu 1,5 Stunden die Luft anhalten.
Wasser atmen. Der Bootsschlinger kann nur unter Wasser atmen.

Actions

Mahlstrom. Verzichtet der Bootsschlinger auf seine normale Attacke, kann er seinen Mahlstrom einsetzen. Hit: 10 (2d6 + 3) bludgeoning damage an schwimmenden Objekten. Auf den Mahlstrom sind keine Reaktionen möglich.
Biss. Melee Weaon Attack +6 to hit, reach 5 ft., one target. Hit: 16 (4d6 + 6) bludgeoning damage. Ist das Ziel eine mittelgroße oder kleinere Kreatur, hängt sie fest (Escape DC 17).
Verschlingen. Der Bootschlinger kann festhängende Kreaturen verschlingen. Dafür führt er eine Bissattacke durch. Bei Gelingen verschlingt er sein Opfer. Das Opfer erhält in jeder Runde des Bootsschlingers 2d6 acid damage. Weitere Einschränkungen bestehen jedoch nicht.

Das Buch des debilen Träumers

Von Marc Geiger

Das okkulte Buch des debilen Träumers ist zum einen für das **Labyrinth Lord** Regelwerk, als auch für das neue Setting **Stahlgrimm** verfasst. Die Regeln, wie ein okkultes Buch angewendet wird, finden sich im Setting **Stahlgrimm**, welches unter www.labyrinthworlds.wordpress.com kostenlos heruntergeladen werden kann.

Dauer um das Werk zu entschlüsseln: 3 Tage
Komplexitätsgrad: 9
Potenz: 10
Enthaltene Zauber der 1. Stufe: Bauchreden, *Der Traum von den Kammern des absurden Wächters*, Schlaf
Enthaltene Zauber der 2. Stufe: Stille (15 Fuß Radius), Trugbild
Enthaltene Zauber der 3. Stufe: *Die Berührung des unruhigen Schlafes*, Hellsicht

Man sagt Numvaris war ein Seher, ein jener, der das zweite Gesicht trug. Seine Träume führten ihn an dunkle Orte, in Bereiche, die am Verstand eines Sterblichen zehren. Seine kryptischen Vorhersagen und Einblicke sind zwar in seinem Werk niedergeschrieben, jedoch für den normalen, menschlichen Verstand nicht zu begreifen. Hingegen die Sprüche, in welchen er sich in Nebel umwölkten Zuständen ergoss, können von einem fähigen Adepten entziffert werden. Ob der Einsatz jedoch ratsam ist, sei dem jeweiligen Hexenmeister überlassen.

Der Traum von den Kammern des absurden Wächters

Stufe: 1
Dauer: permanent
Reichweite: Berührung

Der Spruchwirker berührt sich selbst, oder ein anderes intelligentes Wesen mit einer Intelligenz von mindestens 4. Das Wesen fällt sodann in einen tiefen, acht Stunden währenden Schlaf, der dem Träumer den Standort der Kammern des absurden Wächters offenbart, einem Ort an dem, so heißt es, mächtige Artefakte der Urwesen ruhen. Wenn der Träumer erwacht, besitzt er eine Wahrscheinlichkeit von 5% pro Intelligenzpunkt, dass er sich an jedes Detail des Traumes erinnern kann. Dieser Zauber wirkt bei jedem Wesen nur einmal. Weitere Versuche scheitern. Zudem zählt der achtstündige Schlaf nicht zur Ruheperiode, wenn es um das Vorbereiten weiterer Sprüche geht.

Die Berührung des unruhigen Schlafes

Stufe: 3
Dauer: permanent
Reichweite: 100´ pro Erfahrungsstufe

Der Spruchwirker muss einen persönlichen Gegenstand des Ziels besitzen, um den Zauber wirken zu können. Weiterhin muss sich das Zielwesen bereits im Tiefschlaf befinden (es kann auch dem Zauber *Schlaf* ausgesetzt sein). Alsdann begibt sich der Adept zur Ruhe und stimmt sich auf den Traum seines Opfers ein. Der Spruchwirker gestaltet den Traum nach seinem Belieben und kann so dem Ziel Dinge, Wahrheiten und Gefühle suggerieren. Misslingt dem Ziel ein Rettungswurf auf Sprüche, so wird es nach dem Aufwachen diese Suggestionen für wahr halten. Gelingt der Rettungswurf, so ist das Ziel ab sofort immun gegen diesen Zauber, wenn er vom selben Adepten gewirkt wird.

Das Flüstern des ewigen Schlafes

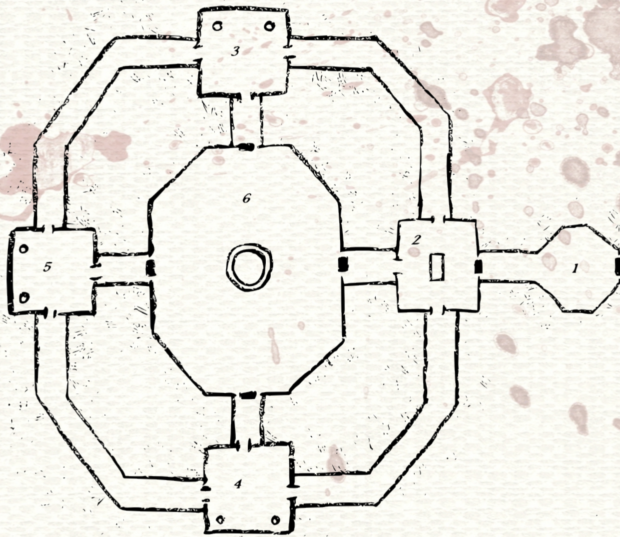
Stufe: 4
Dauer: permanent
Reichweite: 500´ pro Erfahrungsstufe

Der Spruchwirker muss einen persönlichen Gegenstand des Ziels besitzen, um den Zauber wirken zu können. Das Zielwesen muss sich bereits im natürlichen Tiefschlaf befinden (der Zauber *Schlaf* hat hier keine Wirkung). Alsdann begibt sich der Adept ebenfalls zur Ruhe und schickt im Traum die geflüsterten Worte des Zaubers an den Schlafenden. Sollte diesem ein Rettungswurf auf Sprüche misslingen, so wird das Ziel nicht mehr aufwachen und ewig in seinem Traum gefangen sein. Es gibt keine Möglichkeit, den Träumenden zu wecken, ausgenommen die Sprüche *Fluch brechen* und *Wunsch.*

Die Kammern des absurden Wächters

Von Marc Geiger

Das Gewölbe DIE KAMMERN DES ABSURDEN WÄCHTERS ist sowohl für das Labyrinth Lord Regelwerk, als auch für das neue Setting Stahlgrimm verfasst. Nähere Informationen über das Setting Stahlgrimm finden sich unter www.labyrinthworlds.wordpress.com.



Zu welchem Zweck dieses Gewölbe von den Urwesen geschaffen wurde, ist nicht überliefert. Es scheint aus einem Stück aus dem harten Fels geschnitten, denn es gibt keine Fugen oder Unebenheiten an Wände, Boden oder Decke. Die Luft riecht schneidend und abgestanden und das Echo jeden Schrittes fängt sich in der hohen, gewölbten Decke.

Raum 1: Die Eingangstüre zu dieser Kammer ist aus schwerem Stein und lässt sich mit vereinten Kräften nach innen drücken (gesamte Stärke von 30). Die Türe zu Raum 2 ist bei Betreten des Gewölbes offen (ein Steinblock, momentan in der Decke verankert). In der Decke dieses Raumes findet sich ein seltsamer, etwa 10 Fuß langer und 3 Fuß breiter Spalt undurchdringlicher Schwärze.

Raum 2: In der Mitte der Kammer findet sich eine Druckplatte im Boden. Das Gewicht zweier ausgewachsener Menschen muss darauf ruhen, so dass die Winden in den Räumen 3 – 5 entriegelt werden. Wird das Gewicht entfernt, werden die Winden sofort wieder verriegelt. Zeitgleich wie das Gewicht auf die Druckplatte wirkt, wird alle 5 Runden ein Grünschleim aus dem Schlitz in Raum 1 gepresst (Werte siehe LL-Grundregelwerk S. 85)

Raum 3 – 5: Zwischen den zwei schweren, glatten Steinsäulen ruht eine Steinwinde, verankert im Boden. Eine schwere Eisenkette ist um das Rad gewickelt. Augenblicklich ist es verriegelt und kann nicht bewegt werden. Wird es entriegelt (siehe Raum 2), so kann es gedreht werden und öffnet zugleich die dem Raum gegenüberliegende Steintüre zu Raum 6, welche nach oben in die Decke gezogen wird. Sobald das Rad verriegelt wird, verbleibt die Türe im momentanen Zustand. Wird das Rad entriegelt, wirkt das Gewicht der Steintüre auf die Kette und saust wieder nach unten, außer die Winde wird bewegt. Es bedarf einer Gesamtstärke von 20, um das Rad zu bewegen und es dauert 4 Runden die Türe so weit zu heben, dass man unten durch kriechen kann, oder 16 Runden, um die Türe komplett in der Decke verschwinden zu lassen. Sollte die Türe in komplett geöffnetem Zustand herabsausen, zermalmt es alles und jeden auf der Türschwelle.

Raum 6: Sobald sich eine der Türen zu diesem Gemach öffnet, erklettert der absurde Wächter mit schleifendem Geräusch und schrillem Gelächter die Tiefen des Brunnens, wofür er 10 Runden braucht. Gleichzeitig schließt sich die Türe von Raum 2, welche in Raum 1 führt und kann nicht geöffnet werden, bis man das Schwert, welches der Wächter trägt, in das Schlüsselloch steckt. Der Wächter wird jegliches Leben innerhalb des Gewölbes vernichten.

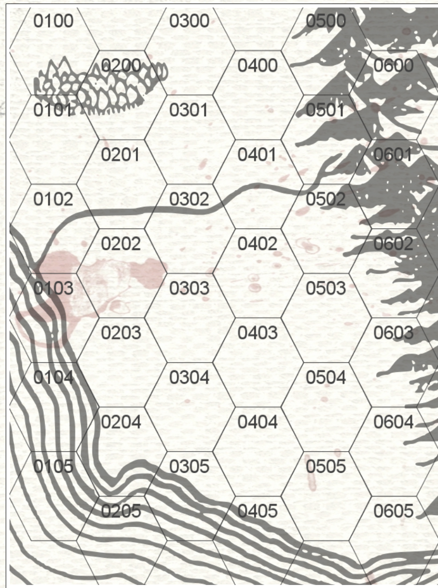
Der absurde Wächter [BW 150´, RK 6, TW 6, APR 1, SCH 1W10 + Krankheit, RW K3, M12], ein wurmartiges Geschöpf mit unzähligen dünnen Pseudopodien mit denen es auch senkrecht die Wand entlang kriechen kann. Es hat sechs Augen und eine lange, klebrige Zunge mit kleinen Dornen mit welcher es Ziele in einer Entfernung von bis zu 60´ angreifen kann. Wer von der Zunge verletzt wird, muss einen RW gegen Gift bestehen, oder an Lepra erkranken (Verlust von 1 Punkt KO pro Tag, bis die Krankheit geheilt wird). Das Wesen kann nur mit einer 1 auf dem W6 überrascht werden und erleidet durch normale Waffen nur halben Schaden. Auf den Rücken hat es eine Schwertscheide geschnallt in welcher eine Waffe aus schwarzem Metall steckt.

Das Schwert des absurden Wächters: Das Schwert ist aus einem schwarzen Metall geschmiedet, das jegliches Licht zu verschlucken scheint. Es ist aus einem Guss und riecht unangenehm nach Verwesung. Das Schwert gewährt dem Träger einen Bonus von +2 auf Angriffs- und Schadenswürfe. Wird ein Ziel mit dem Schwert getroffen, so muss ihm ein Rettungswurf gegen Tod gelingen, oder es verliert eine Erfahrungsstufe. Der Träger des Schwertes bekommt diese Erfahrungsstufe für 1 Phase in Form eines temporären TW gutgeschrieben.
Allerdings plagen den Träger des Schwertes Alpträume. Sobald es zu einem Kampf kommt, muss dem Träger ein Rettungswurf auf Sprüche gelingen, oder er steht unter dem Einfluss des Zaubers *Verwirrung* (siehe LL-Grundregelwerk S. 46). Weiterhin verliert der Träger jegliche Körperbehaarung, solange er das Schwert trägt und seine Haut nimmt eine kränkliche Färbung an.

Die Küste des Sonnenuntergangs

Von Marc Geiger

Die Mini-Sandbox DIE KÜSTE DES SONNENUNTERGANGS ist sowohl für das **Labyrinth Lord** Regelwerk, als auch für das neue Setting **Stahlgrimm** verfasst. Nähere Informationen über das Setting **Stahlgrimm** finden sich unter www.labyrinthworlds.wordpress.com.



Wenn die Sonne in die Wasser des Westens sinkt, so ist es als würde ein Strom von Blut über ein Meer aus glühendem Magma fließen. Und selbst dann, wenn der Feuerball zur Gänze gesunken ist, erstrahlt der Himmel noch sehr lange in gleißendem Purpur.
Doch das ist die einzige Schönheit, die Du an der Küste des Sonnenuntergangs finden wirst, Reisender.

0100 Eine haarlose Frau mit fahler Haut liegt verletzt neben den Trümmern eines blauen Satelliten.
0101 Die Festung von 12 Kriegern (KÄM 1), geführt von der *Hexenmeisterin der Dünste* (ADE 3). Sie ist mit einer Laserpistole bewaffnet (S 5W6, Reichweite 150´/300´/600´, 25 Schuss)
0102 Die Stadt *Valuria* mit seinen 3716 Einwohnern wird vom selbsternannten Propheten *Stimme der Sonne* geführt (Adept Stufe 10). Die *Stimme der Sonne* verehrt die dunkle Gottheit *Shadub-Nikkurath.*
0103 Ein gewaltiges Loch klafft im Boden. Um das Loch findet sich Blut und schwarzer Schleim.
0104 Ein flugunfähiges Raumschiff aus schwarzem Metall treibt verlassen auf dem Wasser.
0105 Tief unter der Meeresoberfläche findet sich eine Stadt von unmöglicher Geometrie, bewohnt von 516 *Wesen der Tiefe* [BW 90´ (30´) Land, 280´ (90´) Wasser, RK 4, TW 3, APR 2, S 1W4/1W4 (Klauen), RW K3, M 8, Kräfte -]. Sie haben ein Abkommen mit den Fischern aus Hex 0204.
0200 Ein Tempel aus schwarzem Stein, dessen Kammern bis weit unter die Erdoberfläche reichen. Der Tempel ist bewohnt und geweiht von 86 *Brut von Shadub-Nikkurath* [BW 120` (40´), RK 5, TW 1, APR 1, S 1W4 (Biss), RW K1, M 10, Kräfte *Empathie + Neurale Telepathie*].
0201 Ein Hybrider der weißen Affen (KÄM 2/DIE 3), beritten auf einem Dinosaurier will seine versklavte Familie aus Hex 0501 befreien. Er ist mit einem Vibroschwert bewaffnet (S 1W8+16) und trägt eine durchsichtige Plastexrüstung (RK 3).
0202 Ein Teich mit luminszierenden, durchsichtigen Fischen. Wird ein Fisch verspeist, gewährt er zu 50% 2 temporäre TW und zu 50% ist ein RW gegen Gift nötig, oder der Charakter wird wahnsinnig.
0203 Am Ufer finden sich die Ruinen einer Stadt der Urwesen. Die Ruinen sind von Grauschleim bevölkert.
0204 In diesem Fischerdorf leben 236 Menschen, wobei über 50% davon Meeresgeblüte sind, dazu zählt auch der Anführer *Das allwissende Antlitz* (KÄM 5).
0205 Ein Riesenoktopus hat hier sein Jagdgebiet.
0300 Ein Dorf mit 366 Einwohnern und seinem Führer *Silberklaue* (KÄM 6). Er trägt einen Schockhandschuh (S 1W3+8, 25 Ladungen).
0301 Ein Mann und eine Frau (je DIE 5) sind auf der Suche nach Ruinen der Urwesen und deren Artefakte.
0302 Ein Baum mit einer Rinde aus Knochen trägt faustgroße, rote Früchte. Wird eine Frucht berührt, explodiert sie. Jedem im Umkreis von 30´ muss ein Rettungswurf gegen Tod bestehen, oder plötzlich verschwinden.
0303 In diesem Turm liegt der verweste Leichnam des Sehers *Numvaris*. Auch das *Buch des debilen Träumers* ist hier zu finden. Betreten kann man diesen fensterlosen Turm nur mit dem Vibroschlüssel.
0304 Ein Dorf mit 156 Einwohnern, geführt vom *Drachen* (ADE 4), einer Frau mit schuppiger Haut und Reptilienaugen.
0305 Ein Spinnenwesen mit 10 roten Augen und Tentakeln statt einem Maul [BW 120` (40´), RK 2, TW 3, APR 3, S 1W3/1W3/1W3 (Tentakel), RW K1, M 10, Kräfte *Neurale Telepathie*] haust hier in einer Grotte. Drei blutige Obelisken mit Eisenhandschellen sind um die Grotte verteilt.
0400 Ein weißer Affe (DIE 6) mit nur einem Arm sucht seine Adoptivtochter. Er trägt den Vibroschlüssel für den Turm aus Hex 0303 bei sich.
0401 Ein beleibter Adeliger (DIE 2) aus *Valuria* ist mit einer Karawane und 10 Elitewachen (KÄM 4) auf dem Weg zur Sklavenfestung aus Hex 0604, um dort eine angebliche Schönheit zu kaufen.
0402 Um einen See aus schwarzem Wasser liegen 35 Menschen, deren Haut geschwärzt ist. Sie schlafen alle und sind nicht zu wecken.
0403 Hier ist ein gewaltiger Dinosaurier angepflockt. Er trägt einen Sattel, der für einen Riesen gedacht ist.
0404 Eine Festung mit 31 Kriegern (KÄM 2), geführt vom *Auge des Sturms* (ASS 5). Sie Opfern ihre Sklaven dem Wesen aus Hex 0305.
0405 Ein weißer Affe liegt hier zwischen einem Haufen von Menschenknochen. Eine blaue Flüssigkeit läuft aus seinem Mund.
0500 Der Tempel von 15 Assassinen (10x ASS 1, 2x ASS 3, 2x ASS 8, 1x ASS 14) ist in die Flanke des Berges gemeißelt. Sie ernähren sich ausschließlich von Menschenfleisch. Der Tempel beherbergt Schätze der Hortklasse XIV.
0501 In diesen Minen fördern 85 Sklaven (50% Menschen, 50% weiße Affen) Eisenerz für die *Stimme der Sonne* aus Hex 0102. Sie werden von 21 Kriegern bewacht (KÄM 1).
0502 Eine Grabkammer der Urwesen. Im Inneren finden sich Schätze der Hortklasse XIX, ein Ockergelee und 2W8 Ghule.
0503 Drei Jäger (ASS 3) sitzen um ein Feuer. Sie kommen aus dem Tempel aus Hex 0500 und jagen den weißen Affen aus Hex 0400.
0504 Die Blutgruben von 28 Mondwesen [BW 90´ (30´), RK 8, TW 1, APR 1, S 1W6 (Knochenspeer), RW K1, M 8] und einem Mondwesenschamanen [TW 4 und die Kraft *Desintegration*]. Hier findet man Schätze der Hortklasse XVIII
0505 50 verbrannte Leichen liegen auf einem geschwärzten Boden. Dazwischen findet sich ein Lasergewehr (S 6W6, Reichweite 480´/900´/1800´, 25 Schuß)
0600 Das Gewölbe eines Adepten der 5. Stufe und seinen 43 Untertanen (KÄM 1). Hier gibt es Schätze der Hortklasse XVI.
0601 1W4 Pteranodon jagen hier und greifen alles Leben an. In ihren Nestern finden sich Schätze der Hortklasse VII
0602 Die schmalen, 1536 schmalen Stufen, die zum Eingang der *Kammern des absurden Wächters* führen, sind nicht zu entdecken, wenn man nicht von ihnen weiß.
0603 Ein Seher (ADE 8), der eine Titaniumrüstung trägt (RK 2) sitzt auf einem Thron aus Fleisch in den Höhlen der Zeit. Er teilt sein Wissen mit all jenen, die ihn suchen.
0604 In der Festung mit 25 Sklavenhändlern (KÄM 1) und ihrem Führer *Blutauge* (KÄM 8) wird unter Anderem die Adoptivtochter des weißen Affen aus Hex 0400 feilgeboten.
0605 2W4 weiße Affen (DIE 1) suchen ihren Gefährten (siehe Hex 0405). Sie tragen Flaschen mit blauer Flüssigkeit um den Hals.

Das verfluchte Haus

Das Haus der Familie Schreiber (Name kann je nach Setting oder Welt natürlich angepasst werden) steht schon seit Jahren leer, den angeblich soll es darin spuken. Außerdem verschwinden immer wieder Personen, welche das Haus, nach Sonnenuntergang, betreten. Das Haus kann je nach Setting ein altes Holzhaus sein oder auch eine steinerne Festung oder ähnliches.
Darin befinden sich mehrere Räume und wenn jemand vor Sonnenuntergang das Haus betritt ist darin auch nicht auffälliges zu finden. Aber sobald die Sonne verschwunden ist erwacht das Haus zum Leben. Denn vor vielen Jahren wurden dort die Kinder der Familie bei einem blutigen Ritual, vom eigenen Vater, geopfert. Kurz darauf wurde dieser von einem Paladin eines guten Gottes erschlagen, aber nicht ohne vorher Rache zu schwören.
So ist sein Geist an das Haus gebunden und erweckt so das Gebäude zum Leben, aus diesem Grund kann sich die Inneneinrichtung auch jederzeit verändern und die Möbel können durch den Geist belebt werden (je nach Setting bieten sich hier auch Ritterrüstungen oder ähnliches an).
Das größte Hobby des Vaters war zu seinen Lebzeiten das Puppenspiel und dies schlägt sich auch im Haus nieder, der Geist kann jederzeit Puppen, die aus seinen früher Opfern gefertigt werden, erscheinen lassen. Diese hängen dann an ihren eigenen Sehnen von der Decke herab, sobald die Sehnen aber durchtrennt werden sind verliert das Haus die Kontrolle über die Puppen und sie sinken leblos zu Boden. Die Puppen können aber zum nächsten Sonnenuntergang wiederbelebt werden, sollte die Gruppe keine Gegenmaßnahmen unternehmen.

Aber nicht nur der böse Geist lebt in diesem Haus, es gibt ein Zimmer welches er nicht kontrollieren kann, das Kinderzimmer. Dort verstecken sich die Geister der ermordeten Kinder und können den Spielercharakteren zu Hilfe eilen. Dafür müssen die Kinder aber erst überzeugt werden, sie haben eigentlich zu viel Angst vor ihrem Vater und seinen Wutanfällen.



Charaktere die göttliche Magie wirken können das Haus schwächen und so eine eventuelle Flucht ermöglichen oder Zugang zu Orten verschaffen von denen sie das Haus fernhalten will.
Die Gruppe kann im Keller des Hauses einen Geheimtür entdecken welche sie zu dem Raum für in welchem sie unheiligen Rituale begangen wurden.
Sollte es der Gruppe gelingen, diesen Ort spirituell zu reinigen und vielleicht zu segnen ist der Fluch über das Haus gebrochen.
Natürlich wird der Geist alles daran setzen sie aufzuhalten, aber wenn sie es geschafft haben die Kinder auf ihre Seite zu ziehen, haben sie sehr gute Chancen dem Fluch ein für alle mal ein Ende zu bereiten und vielleicht sogar den gequälten Seelen, die an das Haus gebunden sind, ewigen Frieden zu verschaffen.

Autor: Nathan Grey

Der Traumrochen

Der Traumrochen wird so genannt weil er seine Opfer meist im Schlaf attackiert, dabei packt er deren Köpfe mit seinen kräftigen Klauen und bohrt ihnen dann seine Halstentakel in die Ohren, um so direkt an die Gehirne seiner Opfer zu kommen. Dabei hinterlässt er Gehirnwürmer in den Köpfe seiner Nahrung mit welchen er diese steuern kann, dies beschränkt sich meist nur auf die Schlafphasen, so dass er die Träger einfach einschlafen lassen kann.
Er lebt meist in dunklen Höhlen oder Wäldern und lauert dort in einem winterschlafähnlichem Zustand, in diesem Zeitraum werden seine Körperfunktionen extrem heruntergefahren, um so Energie zu sparen. Sobald sich aber eine potenzielle Futterquelle nährt, erwacht der Traumrochen zum leben und lauert auf eine passenden Gelegenheit sich auf sie zu stürzen.

Auch wenn der Traumrochen eher im heimlichen agiert kann er sich auch im direkten Kampf behaupten, so nutzt er meist psionische Kräfte, oder seine Gehirnwürmer um sich zur Wehr zu setzen. Dabei versucht er seine Opfer einzuschläfern, um sich an ihnen zu laben.

Erscheinung
Der Traumrochen ist flugfähig kann aber nicht besonders hoch fliegen. Außerdem ist er ein Meister der Tarnung und kann sich seiner Umgebung anpassen, was ihn bei der Jagd viele Vorteile verschafft. Er hat schuppige Haut und könnte dem Aussehen nach entfernt von Drachen oder Wyrmen abstammen. Er hat einen langen Schlangenartigen Körper und zwei lange wurmartige Tentakel am Hals. Außerdem besitzt er zwei kräftige krallen bewerte Klauen, mit denen er seinen Gegner packen und festhalten kann.
Die Farbgebung der Schuppen variiert von grün über braun. In schneereichen Gegenden wurden aber auch schon weiße Traumrochen gesichtet.

Sozialisation
Die Traumrochen leben eigentlich als Einzelgänger und finden sich zweimal im Jahr zur Paarung zusammen, dabei werden meist mehrere Weibchen von einem Männchen begattet. Voran gehen meist harte Kämpfe unter den Männchen bei dem sich das stärkste oder klügste am Ende durchsetzt. Um in den harten Kämpfen zu bestehen hat der Traumrochen einen interessanten Mechanismus entwickelt, während sich zu dieser Zeit die geistigen Fähigkeiten zurückentwickeln nehmen die körperlichen Attribute exponentiell zu. Einige Forscher behaupten manche Männchen würden im Paarungsritual von ihnen kontrollierte Menschen in den Kampf schicken und diese dann als Gabe den Weibchen überlassen.

Sonstiges
Bei Zauberwirkern sind Traumrochen sehr beliebt als Lieferanten von Zutaten für magische Tränke und Heilmittel, aber auch mancher Psioniker schwört auf Traumrocheninnereien als Fokus für seine Mächte. Außerdem wird das Tentakelsekret gerne von Apothekern zu einem sehr potenten Schlafmittel verarbeitet.

Werte Savage Worlds:

Attribute: *Geschicklichkeit W6, Konstitution W6, Stärke W6, Verstand W12 (T), Willenskraft W10*
Fertigkeiten: *Kämpfen W6, Fliegen W10, Wahrnehmung W12, Heimlichkeit W12*
Bewegungsweite: *6 Flug,*
Parade: *5,* ***Robustheit:*** *4*
Besondere Merkmale:
****Klauen:*** *Stä + 1W6*
****Tentakel:*** *Stä +1W4*
****Größe:*** *+1*
****Tarnung:*** *der Traumrochen kann die Macht Unsichtbarkeit einsetzen*
****Machtpunkte:*** *2 können nur für Unsichtbarkeit genutzt werden*
****Gehirnwurm:*** *Wenn es dem Traumrochen gelingt, seinem Opfer einen Gehirnwurm einzusetzen kann er einmal am Tag die Macht Schlaf auf dieses Opfer wirken.*
****Veränderte Umstände:*** *Während der Paarungszeit sinkt der Verstand von männlichen Traumrochen auf einen W4 und sie leben nur noch für die Paarung und das dazu gehörige Ritual. Dafür steigen sowohl Stärke als auch Geschicklichkeit auf einen W12 an. Die Fertigkeiten Heimlichkeit und Wahrnehmung sinken beide auf auf einen W6 während Kämpfen auf W12 ansteigt. Diese Zeit dauert knapp einen Monat und findet meist im Spätfrühling und Frühsommer statt.*

Autor: Nathan Grey

Igidius ir'Hulmond

Beschreibung: Igidius ist ein 175 cm großer und ca 45 Jahre alter Mensch, er ist gut trainiert, da er vieler Geschäftsreisen unternimmt. Igidius hat dunkle braune Haare und grüne Augen. Meistens trägt er feine Kleidung und einen Streitkolben an seiner Seite.
Er betreibt einen mittelgroßen Waffenhandel in Sharn und ist damit sehr erfolgreich, da es ihm gelungen ist einen Exklusiv*vertrag mit einem Dunkelelfenstamm in Xen'drik abzuschließen, um so deren besonderen Knochenschwerter nach Khorvair zu importieren.*

Sonstiges: Igidius unterhält gute Verbindungen sowohl zu Haus Orien als auch zu Haus Lyrandar, mit welchen er die Transporte seine Waren organisiert.
Die beiden Häuser würden ihn gerne mit einem Mitglied ihres Hauses verheiraten, aber bisher konnte Igidius jeden Versuch elegant abschmettern ohne die jeweilige Dame zu beleidigen.
Er befürchtet nämlich, dass wenn er sich für ein Haus entscheiden würde, dass andere Haus die Geschäftsbeziehungen zumindest einschränken würde und dazu ist er (noch) nicht bereit. Auch wenn wenn eine Heirat einen großen sozialen Sprung für den einfachen Händler bedeuten würde.

Geheimnis: Was seine Freunde und Geschäftspartner nicht wissen ist, dass
Igidius ein Anhänger der Furie ist und in seinem Turm in Sharn schon viele graußige Taten vollbracht hat. Seine Diener wissen von diesem Doppelleben nichts.
Nur sein Kriegsgeschmiedeter Hammer ist eingeweiht und unterstützt seinen Herren in dessen Bestrebungen. Hammer entführt immer mal wieder Leute aus aus den unteren Ebenen und bringt sie Igidius' Folterkeller. Dies macht Hammer keinen Spaß aber er ist seinem Herrn zur Treue verpflichtet immer hin hat dieser ihn während des letzten Krieges gekauft.

Igidius ir'Hulmond Medium natural humanoid (human)	Level 13 Elite Artillery (L) 1600 XP
HP 188; **Bloodied** 94	**Initiative** +6
AC 25; **Fort** 25; **Ref** 25; **Will** 25	Perception +7
Speed 6	
Saving Throws +2 **Action Points** 1	

Standard Actions

Orb of Decay (Necrotic) ♦ At-Will (basic attack)
Range: ranged 10
Attack: +19 vs Fortitude
Hit: 2d8 + 8 necrotic damage, and the target is weakened and takes a -2 penalty to saving throws (save ends both)

Smoldering Mace (Fire, Weapon) ♦ At-Will (basic attack)
Range: reach 2
Attack: +20 vs AC
Hit: 1d10 + 6 damage plus 1d10 fire damage

Acid Eye (Acid, Necrotic) ♦ At-Will
Range: ranged 10
Attack: +19 vs Reflex
Hit: 2d8 + 9 acid and necrotic damage, and the target cannot use encounter or daily attack powers until the end of the target's next turn

Rotting Gaze (Necrotic) ♦ At-Will
Range: ranged 10 (targets one, two, or three enemies)
Attack: +19 vs Fortitude
Hit: 2d6 + 5 necrotic damage, and the target takes a -2 penalty to all defenses (save ends)

Soul Blast (Necrotic) ♦ Recharges on 6
Range: close blast 3
Attack: +19 vs Fortitude
Hit: 2d8 + 8 necrotic damage, and the target is weakened until the end of the lingerer fell incanter's next turn

Minor Actions

Shower of Ice (Acid, Necrotic) ♦ Encounter
Range: area burst 2 within 10
Attack: +19 vs Reflex
Hit: 2d8 + 12 acid and necrotic damage, and ongoing 10 acid and necrotic damage (save ends)

Skills Bluff +20, Diplomacy +20, Insight +18, Intimidate +22, Streetwise +16, Thievery +16

Str: 14 (+8)	**Dex**: 12 (+7)	**Wis**: 12 (+7)
Con: 10 (+6)	**Int**: 16 (+9)	**Cha**: 20 (+11)

Alignment evil
Languages Common, Elven, Dwarf, Goblin
Equipment Mace +2; Orb +3, Cloth Armor +3
09 Eigene

Autor: Nathan Grey

Der kleine Goldene Drache

Dieses Szenario lässt sich sehr gut in die Runenklingenkampagne von Midgard einfügen und kann auch der Fortsetzung eben jener dienen. Am besten setzt man nach dem Abenteuer in Thame ein und bevor Nervan's Burg Ironsrod und das Dorf Morvill angegriffen wird. Die Abenteurer befinden sich noch in Thame in Nervans Stadthaus und legen sich Abends ganz normal zum schlafen hin. Allerdings erwachen sie am nächsten Morgen nicht in ihren Betten in Nervans Stadthaus, sondern jeder für sich in seinem alten Bett in seiner Heimat. Sie sind alle noch im selben Alter wie beim einschlafen und haben genau das an, mit dem sie zu Bett gegangen sind. Die Runenklingen sind noch bei ihren Besitzern, allerdings kennen die Abenteurer ihre besonderen Fertigkeiten nicht mehr. Nach dem aufstehen, stellen sie fest, dass sich jeder für sich in einer „perfekten" Welt befindet. Sollte also zum Beispiel ein in Ungnade gefallener adliger Sprößling dabei sein, ist er nun Erbe Nummer 1 und als „Thronfolger" eingesetzt oder er soll das Handelsimperium seines Vaters übernehmen, ist ein Dorf überfallen worden in dem der Abenteurer aufgewachsen ist, so ist dieser Überfall nicht geschehen und das Dorf konnte in Frieden leben usw. Die ersten Tage verlaufen wie im Traum für die Abenteurer, sie scheinen alles zu haben, was sie jemals haben wollten, doch dann setzen immer wieder „Visionen" ein. Sie sehen in kurzen Sequenzen, was wirklich passiert ist in ihrem Leben und in der realen Wirklichkeit. Dies führt zu Kopfschmerzen und Unausgeschlafenheit (halbe AP-Regeneration nach einer Vision). Nach der dritten Vision, haben alle Abenteurer den gleichen Traum: Sie sehen eine kleine goldene Statue auf sich zu schweben aus dem Nichts. Sie stellt einen Drachen aus dar, der um ein Schwert gewunden ist. „Dies ist nicht eure Welt, findet mich oder ihr werdet an den Kopfschmerzen zu Grunde gehen!", dazu sehen sie kurz ein Gebirge und einen zerfallenen Wachturm aufblitzen. Tatsächlich werden die Kopfschmerzen mit jeder Vision der realen Welt schlimmer und schlimmer. Auch wiederholen sich die Träume vom kleinen goldenen Drachen. Mit der Zeit werden die Gebirgszüge deutlicher und besser erkennbar. Bei Nachforschungen stellt jeder Abenteurer für sich fest, dass es sich um die Gwinel-Berge im Norden von Alba handelt. Auf dem Weg dorthin treffen sich die Abenteurer einer nach dem anderen wieder. Sie erkennen sich zu erst nicht, es sei den sie haben einander schon mal in einer der Visionen der wirklichen Welt gesehen. In der Nacht nach jedem aufeinander treffen mit einem neuen/alten Mitglied der Gruppe wird das Gefühl stärker in welche Richtung die Gruppe muss und der kleine goldene Drache bestärkt sie weiter in ihrem Vorhaben mit Träumen in denen er immer wieder wiederholt, dass sie sich auf dem richtigen Weg befinden. Dadurch finden sie schlussendlich die verfallene Zwergenfestung Barken-Tatum (Hohe Wacht) in einem verlassenen und einsamen Seitental der Gwinel-Berge. Im Keller finden sie einen 8-eckigen Raum in dem ein perfektes Dreieck aus 3 schwarzen 2,5m hohen schwarzen Obelisken steht. Diese werfen keine Schatten, egal mit welcher Lichtquelle sie beleuchtet werden. Im Schwerpunkt des Dreiecks steht ein Podest, auf dem die 15cm hohe Statue des kleinen goldenen Drachen steht. Unter der Statue liegt fein säuberlich auf die Hälfte gefalten ein Dokument. Dort steht in Zwergenrunen folgende Prophezeiung: „*Wenn die Schalmayen zum neuen Leben spielen und der goldene Drache seinen Besitzer wechselt werden die Herren der Winde wiederkehren. Allerdings werden sie nicht mehr dem Wind des Wissens dienen, sondern dem Feuer das den Verstand leitet und keiner wird ihnen widerstehen können. Nur der Talisman vom Anfang der Welt kann sie wieder in ihr steinernes Grab bannen und diesmal für ewig. Findet das Tor zum Schoß der Welt und löst die sieben Aufgaben und ihr werdet sehen was euch auferlegt worden ist. Solltet ihr scheitern, wird nichts mehr so sein wie ihr es kennt. Zögert nicht zu lange, denn die Zeit ist ein rätselhaftes Ding. Morgin Furgsson, Seher und Runendeuter seiner Majestät Eldrich des Kleinen von Twelil*" Diesmal spricht der Goldene direkt in den Köpfen der Abenteurern: „Nur wenn ihr alle gemeinsam mich berührt, könnt ihr zurück in eure Realität." Handelt die Gruppe wie vom Goldenen angewiesen, entladen sich gleichzeitig von den Spitzen der Obelisken mehrere Blitze und hüllen die Gruppe ein. Anschließend wacht die Gruppe in ihren Betten in Thame im Haus von Nervan auf. Die Statue des kleinen goldenen Drachen steht bei einem der Abenteurer auf dem Nachttisch, mitsamt dem Pergament der Prophezeiung und es ist nur eine Nacht vergangen und nicht soviel Zeit wie im Traum, oder war es gar kein Traum? Der kleine goldene Drache ist aus magisch aufgereinigtem Gold geformt und egal aus welchem Blickwinkel er betrachtet wird, ist das Gefühl da dass er einen anschauen und mit Blicken verfolgen würde. Mit der Zeit ermöglicht er der Gruppe sich wie mit Zwiesprache zu verständigen.

Die *Herren der Winde* sind 5 Seemeister aus der Zeit von vor dem Krieg der Magier. Sie sind wahre Meister in allen Luftzaubern und -beschwörungen. Sie wollten 100 Jahre vor dem Krieg der Magier die Macht in Thalassa und Valian übernehmen. Allerdings scheiterte ihre Revolte und sie wurden gefangen gesetzt, in einem wirklichen perfiden Gefängnis, einer Zeitgrube. In diesem Gefängnis wird der Körper eingefroren, allerdings bleibt der Geist wach. Somit erlebten sie die letzten nahezu 1000 Jahre wie in einem schrecklichen Albtraum und erlagen den Einflüsterungen des Dämonen Desmos, einem Dämonenfürst aus den Anfängen des Multiversums. Er beherscht 3 Ebenen der Finsternis und hat sich lange aus allen Kämpfen der Dämonen, Götter und Elementen herausgehalten. Nun hat er erfahren, dass auf Midgard ein mächtiges Artefakt verborgen wurde, der *Talisman*, geschaffen von den 5 Elementen, mit der Macht das Multiversum zu verändern. Mit den *Herren der Winde* hofft er willige Diener und Helfer gefunden zu haben um ihm ein Weltenportal nach Midgard zu öffnen. Um sie aus ihrem Gefängniss zu befreien, braucht er den kleinen goldenen Drachen, da er der Schlüssel zur Zeitgrube ist. Um ihn zu bekommen sendet er eine Gruppe seiner Helfer nach Midgard, *die Unsterblichen*. Sie sind meisterliche Schwertkämpfer und aus allen Lebensformen des Multiversums rekrutiert. Auf Midgard treten sie in menschenähnlicher Gestalt in Erscheinung, sie tragen schwarze Lederrüstungen und tiefblaue Umhänge, vor dem Gesicht eine bronze Maske mit humanoiden Gesichtszügen. Sie tragen neben ihrer eigenen Seele noch eine zweite Seele in sich, mit der sie die Lebenskraft eines anderen in sich aufsaugen können und somit ihre Unsterblichkeit erhalten und Wunden so schnell heilen können. Die sicherste Variante sie zur Strecke zu bringen ist ihnen den Kopf abzuschlagen oder sie zu verbrennen, andernfalls regenerieren sie sich ähnlich wie Trolle immer wieder.

In verschiedenen Träumen und/Visionen zeigt der kleine goldene Drache der Gruppe, was passiert, wenn sie ihn nicht beschützen und bei sich behalten. Als erstes werden die *Herren der Winde* in Valian in aller Stille die Macht übernehmen und eine Strohpuppenregierung einsetzen. Als nächstes scharen sie in Moravod die Werwölfe um sich und überrennen mit ihnen die alten valianischen Kolonien. In Alba fegen sie Saron Neragal und seine Orks innerhalb kürzester Zeit hinweg, auch die vereinigte Macht der voll aktivierten Runenklingen kann sie nicht aufhalten und Alba wird eine einzige Wüste. Dieses Szenario erleben die Abenteurer in einem Traum, indem sie 100 Jahre in die Zukunft geschickt wurden vom Goldenen und Alba nur noch als Wüste vorfinden. Wo früher Städte und Festungen waren, sind nur noch Ruinen und es gibt den Brocelliand und den Tureliand nicht mehr. Sie wurden niedergebrannt, genau wie der Zauberwald Karmodin in Moravod. In der Wüste die übrig geblieben ist, treiben die Geister der Getöteten ihr Unwesen und eine sichere Reise ist nicht mehr möglich innerhalb von Alba.

Sollten es die Unsterblichen schaffen den Goldenen in ihren Besitz zu bringen und die Herren der Winde zu befreien, hilft nur noch der *Talisman* aus dem Schoss der Welt sie aufzuhalten. Der Zugang dazu liegt tief verborgen in Kuz Alhadur im Belogora, welches allerdings im ersten Riesenkrieg verloren ging. Somit muss der Zugang dazu gefunden werden und das dahinter liegende Dungeon erkundet werden. Dazu muss zuerst das geheime Reich der Zwerge in Twelil gefunden werden, in welchem die Karte nach Kuz Alhadur gefunden werden kann. Twelil liegt in den Demawend Bergen nördlich der Wüste Gond.

Das ganze ist nur eine grobe Skizze, an die sich gehlaten werden kann und es bleibt viel Platz für eigene Ideen.

Geschrieben von Tom Herzog

Das vorliegende Abenteuer wurde im Rahmen des WOPC 2014 geschrieben. Grundlegend ist es als One-Shot oder Einstiegsabenteuer für das Setting ‚Rippers' gedacht, kann aber ohne größeren Aufwand in jedes andere Horror-Setting des irdischen 19. (oder frühen 20.) Jahrhunderts übertragen werden. Es wird Bezug genommen auf Regeln der Savage Worlds GER und den Spielleiterteil des Rippers-Settingbandes.

Zusammenfassung

In Transsylvanien geht die Sonne unter – ein letztes Mal. Nicht unweit eines kleinen Bergdorfs in den Karpaten erschüttert eine laute Explosion die Nachtruhe der Einwohner. Um nicht das ganze Dorf zu gefährden, wird eine kleine Gruppe (un-)freiwilliger Dorfbewohner (aka die Charaktere) ausgeschickt, um den Grund für die Explosion in Erfahrung zu bringen. Am Ort des Geschehens angekommen, finden die Helden die Reste eines Kampes vor – und den einzigen Überlebenden, namens Ibrahim Novàk.

Er ist ein Ripper aus Prag, der von dem Plan einiger Vampire erfahren hat, die mithilfe einer monströsen Maschine ganz Europa in ewige Finsternis stürzen wollen, um die Verwundbarkeit der Vampire gegen Sonnenlicht auszumerzen. Er selbst wurde zu schwer verletzt, um den Plan noch vereiteln zu können, deshalb bittet er die Helden dieses Chaos zu verhindern. Die Helden ahnen jedoch nicht, dass Ibrahim seine ganz eigenen Pläne verfolgt…

Ein Knall und das Ende der Welt

Die Einwohner des Dorfes Gerlachov werden um etwa 23 Uhr von einer lauten Explosion geweckt. Schnell wird durch die Rauchfahne, die sich gegen die Sternenklare Nacht abzeichnet, klar dass der Ursprung der Explosion nicht mehr als eine Wegstunde entfernt und in unmittelbarer Nähe des Gebirgspasses erfolgt sein muss, der das Dorf mit der Außenwelt verbindet.

Außerdem ist die recht auffällige Gruppe von 5 Personen, die am vorigen Tag in das Dorf kam und Rast suchte, nicht mehr aufzufinden. Der Bürgermeister, ein nervöser und übervorsichtiger Mann, besteht darauf, einen Trupp zusammenzustellen, der die Ereignisse untersuchen soll.

> **Hinweis:** Die Helden sollten Einwohner des Dorfes oder Reisende sein, die sich für die Nacht ein Quartier gesucht haben. Fang am besten so bald wie möglich an, zu sondieren, welche Helden ggf. eher unwillig sein könnten, sich um die Sache zu kümmern, um im richtigen Moment ausreichend emotionale Erpressung einsetzen zu können, die die entsprechenden Helden doch noch zum Mitkommen bewegen – ein neugieriger kleiner Bruder, der über Nacht ausgerissen ist, oder eine regelmäßig schlafwandelnde Ehefrau, die nicht mehr aufzufinden ist, sind gute Beweggründe auch den noch so abgestumpftesten Helden mit in den Suchtrupp zu bekommen. Die Szene ist darüber hinaus dazu geeignet, die heldenhaften Charaktere den etwas ängstlichen, abergläubischen Bürgern des Dorfes gegenüber zu stellen.

Ripper vs. Monsters

Der Ort des Geschehens ist einfach zu finden, er liegt tatsächlich direkt an dem Gebirgspass, der durch das Dorf führt. Hier muss ein heftiger Kampf stattgefunden haben – vier Leichen liegen übel zugerichtet vor einer gewaltigen Schuttlawine, und der Arm einer weiteren ragt noch aus dem Schutt heraus. Die Leichen, die ohne Probleme als die Fremden identifiziert werden können, die am Tag zuvor ins Dorf kamen, tragen eigenartige Waffen bei sich, ihre Gegner hingegen müssen wilde Tiere gewesen sein, die sie mit Zähnen und Klauen zerrissen haben.

Ein erfolgreicher Wahrnehmungs-Wurf offenbart jedoch, dass eine der Leichen gar nicht so tot ist, sondern noch atmet. Etwas Wasser und ein erfolgreicher Heilen-Wurf stabilisieren den Mann so weit, dass er wieder zu Bewusstsein kommt (sollten die Helden kaum Heilfähigkeiten besitzen, kann der Meister auch großzügig Boni auf den Wurf vergeben, sollten sie es dennoch nicht schaffen, könnten die Helden auf die Missionsnotizen von Ibrahim stoßen – in diesem Falle sollten sie ihn dann aber für tot halten).

Er stellt sich als Ibrahim Novàk vor, und teilt den Helden mit, dass er und seine Gefährten Monsterjäger aus Prag (gewesen) seien. Nachdem in Prag einige Wissenschaftler mit zweifelhaftem Ruf spurlos verschwunden sind, wurde er aufmerksam, und begann Nachforschungen anzustellen – dabei fand er heraus, dass die Wissenschaftler von einer Gruppe Vampiren in die Karpaten verschleppt wurden, um an einer Maschine zu arbeiten, die die Sonne für immer am Aufgehen hindern könne, damit die Vampire dann ohne Probleme die Herrschaft über die menschliche Rasse übernehmen können. Das Ripperteam konnte den genauen Aufenthaltsort ausmachen und herausfinden, dass die Maschine in genau der heutigen Nacht in Betrieb genommen werden soll. Auf dem Weg zum Schloss wurden sie jedoch von einem Trupp der Vampire abgefangen und erlagen deren Übermacht. Hätte Ibrahim nicht die Lawine mit Sprengstoff ausgelöst, gäbe es nun niemanden mehr, der die Vampire aufhalten könne. Er bittet die Helden, sich der Sache anzunehmen, und die Maschine aufzuhalten.

> **Hinweis:** Sollten die Charaktere an der Identität Ibrahims Zweifel hegen, könnte er ein Ripperimplantat oder Ähnliches offenbaren.

Der erste Kampf

Neigt sich das Gespräch dem Ende, zeigt sich, dass nicht alle Vampire durch die Lawine verschüttet wurden. Je nach Kampfkraft der Gruppe schaffen es 1-3 Vampire (Werte: s. Rippers, S. 236, kein WC!), sich den Weg nach oben zu Bahnen, und die Charaktere anzugreifen. Der Pass ist breit genug, dass zwei Karren aneinander vorbei fahren können (also etwa 4''), die Schuttlawine jedoch stellt ein ernstzunehmendes Hindernis dar (GE-Probe, möchte man sie erklimmen, gilt sie als schwieriges Gelände), und der Weg ist auf der einen Seite durch eine Felswand und auf der anderen durch einen tiefen Abgrund begrenzt, sollte einer der am Kampf beteiligten herunterfallen, sollte der Meister ihm eine GE-Probe zugestehen, um sich festhalten zu können. Gelingt ihm die Probe, benötigt er eine Runde, um wieder nach oben zu kommen, misslingt die Probe, erleidet er 2W6 Fallschaden und benötigt zwei Runden (Vampire erleiden nur halben Schaden). Es sollte nicht vergessen werden, dass noch die Waffen des Ripperteams offen herumliegen, wenn die Charaktere also noch Anfänger sind, könnte es sich also um ihre künftige Ausrüstung handeln.

Die Burg

Die Maschine befindet sich in einer alten, verlassenen Burg, die etwas abseits der üblichen Wege liegt.



> **Hinweis:** Der Weg zum Schloss sollte stimmig gestaltet werden. Es bieten sich 1-2 Begegnungen an, die nicht nur schlecht sind. Evtl. begegnen die Charaktere einem mysteriösen Reisenden, der sich um ihre Wunden kümmert, oder eine kleine Kapelle, in der sie sich mit einem Kreuz und Weihwasser versorgen können. Natürlich sollten auch die (übernatürlichen) Gefahren der Reise nicht zu kurz kommen.

Die Burg selbst besteht fast nur noch aus ihren Grundmauern und Überresten des Bergfrieds, aber die Charaktere können auf dem Gelände überall Spuren von Aktivität der letzten Zeit finden. In den Resten des Bergfrieds finden sie eine Treppe, die tiefer in den Berg hinein führt. Sie gelangen schließlich in ein großes Gewölbe, etwa 30'' lang und 20'' breit, wobei die monströse Maschine das hintere Drittel des Gewölbes komplett einnimmt. In dem Bereich davor finden sich mehrere Säulen, die das Gewölbe stützen, sowie 2 große Tische mit allerlei Laborausrüstung, an denen die Leichen von Wissenschaftlern liegen – sie wurden wohl vergiftet.

Nach dem Angriff auf die Ripper haben nur noch 3 Vampire überlebt, die gerade vor der Maschine stehen, um sie in Betrieb zu nehmen. Werden sie auf die Charaktere aufmerksam, lassen sie die Leichen der Wissenschaftler auferstehen, die sich auf die Charaktere stürzen. Diese stehen somit folgenden Feinden gegenüber:

- 1 Wildcard-Vampir (s. Rippers, S. 236)
- 2 Vampire (s. Rippers, S. 236, kein WC!)
- [Anzahl der Charaktere] x 2 Zombies (s. Rippers, S. 241f)

Anfangs lassen die Vampire nur die Zombies kämpfen, und kümmern sich selbst um die Maschine. Sie selbst greifen nur ein, wenn sie selbst, oder die Maschine angegriffen werden, oder alle Zombies besiegt sind.

Die Maschine dient der Manipulation der Zeit selbst, und erzeugt eine Zeitschleife, die nur das durch die Atmosphäre einfallende Licht betrifft – dadurch können die Vampire eine immerwährende Nacht erschaffen, während der Rest der Welt seinen gewohnten Gang geht.

Die Maschine kann nicht während eines regulären Kampfes ohne Hilfsmittel wie Sprengstoff zerstört werden. Sollten die Charaktere dennoch auf die Idee kommen, sie anzugreifen, passiert folgendes: Sobald an der Maschine Schaden verursacht, der ihre Robustheit von 10 übersteigt, tritt einer der folgenden Effekte in Kraft:

W3	Effekt
1	Ein zufälliger Anwesender erleidet 2W6 Schaden durch eine temporale Rückkopplung.
2	Ein zufälliger Anwesender verfällt für 1 Runde in Stasis, in der er weder agieren, noch angegriffen werden kann.
3	Ein zufälliger Gegenstand aus einer beliebigen Zeitepoche erscheint irgendwo im Gewölbe (das beinhaltet ausdrücklich auch Waffen)

Sind die Gegner besiegt, taucht der immer noch schwer verwundete Ibrahim auf.

Die Entscheidung

Ibrahim freut sich über den Sieg der Helden, schlägt nun, nahe an einer Ripperpsychose, aber einen gefährlichen Plan vor: Statt die Maschine zu zerstören, bittet er die Charaktere, sie zu nutzen, um das Gegenteil des Vampirplans zu erreichen: Er möchte einen immerwährenden Tag erschaffen, um die Kreaturen der Nacht für immer in ihre Grüfte zu verbannen. Wie der Meister, oder die Charaktere damit umgehen, bleibt ihnen überlassen. Sollte es zu einem Kampf kommen, besitzt Ibrahim die Werte von Serious Chapel (s. Rippers, S. 210). Er ist ein Wildcard-NPC, hat aber 2 Wunden, eine Stabilität von -4, und die Ripperimplantate Harte Knochen und Krallenhände. Wie auch immer die Situation gelöst wird – die Helden haben die Welt vor einer ewigen Nacht gerettet. Herzlichen Glückwunsch!

bei Kritik, Fragen, und Anregungen: dschulis@googlemail.com

Lizenzerklärung



Julian Hofmann



Yabanna Sekai – The Animation

Eine Anime-Minikonversion für Savage Worlds

WOPC 2014

Die vorliegende Minikonversion wurde im Rahmen des WOPC 2014 erstellt. Ziel ist es, eine kleine Sammlung an Settingregeln zu schaffen, die das Gefühl klassischer Shounen-Animes mit den Savage Worlds GER-Regeln verbindet. Als Vorlage dienten Anime wie Dragonball, Naruto, One Piece und Fairy Tail.

Die Charaktererschaffung

Die Charaktererschaffung bietet keine eklatanten Veränderungen im Vergleich zur normalen Savage Worlds-Variante, lediglich mit zwei neuen Elementen: dem Emotionalen Kick und der Fertigkeit Ausstrahlung (WIL).

Die Emotionalen Kicks

Im Gegensatz zu den oft ausufernden Hintergrundgeschichten westlicher Helden, definieren sich die Persönlichkeiten von Animehelden meist durch einen zentralen Konflikt in ihrer Vergangenheit. Dieser bestimmt, wie sie die Welt sehen, bietet ihnen Motivation und wenn wir ehrlich sind auch meistens eine große Menge Schmalzpotential. Diese Idee soll hier mit den Emotionalen Kicks verwirklicht werden. Es gibt drei verschiedene Kicks:

Fokus: Der Fokus ist ein materieller Gegenstand, oder eine Person, der den Charakter stetig an seinen erlebten Konflikt erinnert. Er ist der Anker des Konflikts in der Gegenwart und oftmals eine Art Totem für den Charakter. Es könnte ein Strohhut sein, die Freundin, von der man sich entfremdet hat, aber immer wieder sieht, oder auch ein Erzfeind, den man sich gemacht hat.

Paradigma: Der Konflikt hat den Charakter den Wert einer bestimmten Tugend gelehrt, die nun als der oberste Leitfaden für das eigene Leben betrachtet wird. Das kann Freundschaft, aber auch Rache sein.

Traum: Auch wenn der Konflikt gelöst wurde, hat er im Charakter den Wunsch nach einer besseren Welt hinterlassen, in der ein solcher Konflikt nicht wieder auftreten kann. Der Charakter träumt z.B. davon, die Organisation, die seine Familie getötet hat, zu bekämpfen, oder eine Welt zu schaffen, in der alle Menschen frei leben können.

Denke dir einen Konflikt für deinen Charakter aus, und formuliere für ihn Fokus, Paradigma, und Traum.

Neue Fertigkeit: Ausstrahlung (WIL)

Die Fertigkeit Ausstrahlung hat hauptsächlich zwei Anwendungsbereiche:

1. Möchte der Charakter bei einem öffentlichen Auftritt gut aussehen, oder Respekt und Bewunderung hervorrufen, würfelt er auf Ausstrahlung. Gelingt der Wurf, verbessert sich die Einstellung der Anwesenden auf der Reaktionstabelle um eine Stufe (s. GER 40). Dies hilft nicht, um Gegner, die fest davon überzeugt sind, ihn anzugreifen, freundlicher zu stimmen, kann den Angriff aber hinauszögern.
2. Gerät der Charakter durch eine Ansage des Spielers, Würfelpech, oder äußere Umstände (also den Spielleiter) in eine Situation, die den Charakter schlecht dastehen lässt, kann er auf Ausstrahlung würfeln, um kein Ansehen (beim Spiel mit der Reaktionstabelle – eine Stufe auf derselben) zu verlieren. Selbst wenn er auf einer Banane ausrutschen würde, würde der Charakter dabei immer noch gut aussehen.

Ausstrahlung kann nach Maßgabe des Spielleiters und entsprechend der Situation durch Charisma modifiziert werden. Der Einsatz von Ausstrahlung kann jederzeit erfolgen, er ist stets eine freie Aktion (mit Ausnahme der ersten Optionalregel, s.u.)

Optional 1: Ausstrahlung kann in der allerersten Runde eines Kampfes als Einschüchtern-Aktion gegen alle Gegner genutzt werden, die den Charakter sehen können. Hierfür muss der Charakter offen sichtbar sein, und darf in der Runde keine Deckung aufsuchen.

Optional 2: Erleidet der Charakter durch eine Verwundung eine Narbe, oder ähnliches, die einen Abzug auf Charisma nach sich zieht, kann er sofort unter Einbezug aller Wundmali auf Ausstrahlung würfeln. Misslingt der Wurf, treten die Folgen der Narbe wie gewohnt ein, gelingt der Wurf aber, erleidet der Charakter zwar die Narbe, sie lässt ihn allerdings noch verwegener aussehen und zieht keinen Charismaabzug nach sich.

Settingregeln

Die Emotionalen Kicks bilden die Grundlage für die folgenden Settingregeln, daher sollte jeder Charakter über alle 3 Kicks verfügen. Lediglich die wichtigsten Wildcard-NPCs besitzen ebenfalls emotionale Kicks.

Einen Kick aktivieren

Befindet sich ein Charakter in einer Notsituation, die zudem noch mit seinen Emotionalen Kicks zusammenhängt, kann er einen Bennie ausgeben und den betreffenden Kick aktivieren, um zusätzliche Vorteile zu erhalten. Ein Fokus könnte Mittelpunkt des aktuellen Konflikts sein, sein Paradigma könnte von einem Feind beleidigt werden, oder er befindet sich in einer Situation, in der er der Erfüllung seines Traums näher kommen kann. Der Aktivierung eines Kicks muss durch den Spielleiter zugestimmt werden, jeder Kick kann pro Spieleabend nur einmal eingesetzt werden.

Folgende Möglichkeiten existieren:

Wurf wiederholen: Der Charakter kann einen fehlgeschlagenen Wurf wie gewohnt mit einem Bennie wiederholen, addiert jedoch einen zusätzlichen W6 (der explodieren kann), auf das höhere Ergebnis des wiederholten Wurfs (kumulativ mit dem Talent Elan!)

Angeschlagen abschütteln: Der Charakter kann den Zustand angeschlagen wie gewohnt mit einem Bennie abschütteln, erhält durch den Emotionalen Kick aber +2 auf eine Aktion in dieser Runde (nicht den Schaden!).

Schaden wegstecken: Der Charakter kann wie gewohnt mit einem Bennie Schaden wegstecken, der entsprechende KON-Wurf erhält +2 und unabhängig vom Ergebnis wird 1 Wunde sofort abgebaut.

Die Emotionalen Kicks ermöglichen also einen effektiveren Bennie-Einsatz, sind dafür aber limitiert.

Der finale Schlag

Der finale Schlag ist ein Instrument, um Kämpfe narrativ aufzulösen. Erzählerisch stellt er die größte Waffe im Repertoir eines Helden dar. Der finale Schlag darf genutzt werden, sobald 2 Bedingungen erfüllt sind:

1. Der Charakter hat alle Kicks an diesem Abend aktiviert, 2. Der Gegner ist nur noch 1 Wunde von der Kampfunfähigkeit entfernt (Bei Nicht-Wildcards trifft dies jederzeit zu). Der finale Schlag darf wie auch die Kicks nur einmal pro Spieleabend genutzt, er muss zu Beginn der Kampfrunde angesagt werden, wird aber erst in der eigenen Initiativephase abgehandelt. Sollte der angesagte Gegner bis dahin nicht mehr eine Wunde von der Kampfunfähigkeit entfernt sein, kann der finale Schlag auch nicht mehr ausgeführt werden, er gilt dennoch als verbraucht.

Ein finaler Schlag hat zwei Auswirkungen: 1. Er macht den angesagten Gegner sofort Kampfunfähig 2. Er verleiht dem ansagenden Charakter vollkommenes Erzählrecht über die Ausführung des finalen Schlages (diese sollte dementsprechend spektakulär und emotional ausfallen, aber auch nicht zu viel Zeit in Anspruch nehmen). Klassischerweise finden finale Schläge letztendlich im Nahkampf statt, entsprechende Einschränkungen, die einen solchen Nahkampfangriff verhindern würden (Bewegungsweite, große Fernkampfwaffen im Nahkampf, usw.) sollten im sinnvollen Rahmen zugunsten des finalen Schlages ignoriert werden.

Abschließende Bemerkungen

Die hier vorgestellten Regeln sind bisher in keiner Weise erprobt, sie sind eher als Gedankenspiel entstanden, und als Anregung zu verstehen, selbst zu experimentieren. Wenn ihr Fragen oder Probleme habt, kontaktiert mich gerne :-)

Ein Hinweis noch für Spielleiter: Die emotionalen Kicks sind ein zentrales Element des Spiels. Das setzt voraus, dass ihr die Charaktere eurer Spieler samt ihres Hintergrundes, des Konfliktes und ihrer einzelnen Kicks kennt und auch regelmäßig anspielt. Geschichten in Animes finden meist auf einer sehr persönlichen Ebene statt, auch wenn es erst nicht den Anschein hat, und diese Tatsache solltet ihr auch beherzigen. Experimentiert an dieser Stelle ruhig etwas, letztendlich werdet Ihr und Eure Spieler den richtigen Weg für eure Gruppe finden.

Mein Dank gebührt dem Google-Übersetzer. Bei Fragen, Wünschen, Kritik, und Anregungen, schreibt mir gerne an dschulis@googlemail.com

Lizenzerklärung



RAUMSCHIFFKAPITÄNIN MIRA CHANS

Eine NSC-Beschreibung von Constantin Hoppe im Rahmen des 4. Winter-OPC von Greifenklaue und Würfelheld

Geschichte:

Mira Chans ist eine junge Raumschiffkapitänin von der menschlichen Kolonie Tanquil. Schon als kleines Kind träumte sie davon, zu den Sternen zu fliegen und nachdem sie volljährig wurde, heuerte sie auf einem Handelsschiff an. Innerhalb von nur wenigen Jahren bekam sie ein eigenes Kommando und brachte es so zu bescheidenem Reichtum. Doch dann traf eine schreckliche Katastrophe ihren Heimatplaneten: Ein Raumschiff unbekannter Herkunft trat in dessen Orbit ein und entsendete tausende Drohnen auf die Oberfläche, die den Planeten entvölkerten. Später ausgeschickte Spähschiffe, konnten den Planeten nicht wiedererkennen. Die Atmosphäre wurde komplett verändert und von der ursprünglichen Flora und Fauna war nichts mehr übrig. Das mysteriöse Schiff war ebenso spurlos verschwunden, wie es erschienen war. Mira verlor bei dem Angriff ihre gesamte Familie, konnte aber mehrere hundert Menschen von ihrer Welt retten. Seitdem sind vier Jahre vergangen, in denen sich Mira zu einer der Anführerinnen ihres Volkes entwickelt hat.

Motivation und Charakter:

Mira ist auf der beständigen Suche nach einer neuen Heimat für ihr Volk. Auch wenn sich einige auf verschiedenen Planeten niedergelassen haben, so träumen doch die meisten davon wieder auf einem eigenen Planeten heimisch zu werden. Auf ihren Reisen durchs Universum verdingt sie sich als unabhängige Händlerin. Daneben geht sie auch immer wieder Hinweisen nach, die irgendetwas mit dem mysteriösen Schiff zu tun haben könnten, das ihren Heimatplaneten verwüstete. Bei ihren Reisen versucht sie jedoch Kämpfe zu vermeiden. Sie bevorzugt es Konflikte eher durch Weisheit und List zu lösen, als sich halsüberkopf in ein Gefecht zu stürzen, was sie, ihre Crew oder ihr Raumschiff in Gefahr bringen könnte. Ihre Mannschaft gehorcht ihr aufs Wort, da sie sie bislang noch aus jeder gefährlichen Situation heil herausgebracht hat.

Daneben tritt sie auch häufig als Botschafterin für „ihre Leute“ auf und versucht Orte zu finden, wo sich diese niederlassen können. Ihr größter Wunsch ist es noch einmal einen Sonnenuntergang auf einem Planeten zu erleben, den sie als Heimat bezeichnen könnte.

Aussehen:

Mit ihren gerademal 1,68 Meter Körpergröße und ihrem schlanken Körperbau entspricht Mira auf den ersten Blick überhaupt nicht dem Bild einer Kapitänin. Ihre dunklen Haare trägt sie, wie üblich für ihr Volk, in zahlreiche kleine Zöpfe geflochten, die ihr auf die Schultern fallen. Trotz ihrer erst 27 Jahre, haben sich in ihrem Gesicht bereits erste Falten gebildet, ein deutliches Zeichen der Sorgen, mit denen sie sich in den letzten vier Jahren herumschlagen musste.

Raumschiff:

Die „Schwert von Tanquil“ ist ein schlankes und massiv modifiziertes Transportschiff. Durch ihre Konstruktion kann sie zwar nicht so viel Fracht wie große Handelsschiffe aufnehmen, dafür verfügt sie über eine beachtliche Beschleunigung und Wendigkeit. Das Schiff transportiert deshalb meist Luxusgüter oder Passagiere von einem Sternensystem zum nächsten. Das Schiff verfügt jedoch auch über eine eindrucksvolle Bewaffnung, die jedoch eher der Abschreckung dient. Tatsächlich haben die Crewmitglieder, die für die Bedienung der Waffen zuständig sind nur wenig Gefechtserfahrung.

Die Crew:

Miras Crew besteht aus einem Dutzend ihr loyal ergebener Männer und Frauen. Zwar stammte die Besatzung früher komplett von Tanquil, aber mittlerweile verdingen sich auch Menschen anderer Abstammung auf der „Schwert von Tanquil“. Einige besondere Mitglieder der Besatzung sind:

- Ranoc, ein wahrer Hüne und erfahrener Kämpfer. Ihm ist es zu verdanken, dass es hin und wieder Gefechtsübungen an Bord gibt. Seine Vergangenheit als Pirat verheimlicht er.
- Tala, eine junge Tanquilianerin, die als Technikerin an Bord ist. Sie ist begabt im Umgang mit Maschinen aber Menschen gegenüber sehr unbeholfen.
- Schlingi, ein Oktopus-ähnliches Wesen von Tanquil und das Maskottchen an Bord.

Abenteuerideen:

- Theoretisch kann eine Gruppe Mira und ihrem Schiff in vielen Situationen begegnen. Eventuell brauchen die Charaktere ein schnelles Schiff, dass sie zu einem anderen Stern bringen kann oder die „Schwert von Tanquil“ wird von Piraten attackiert und die Charaktere können ihr zur Hilfe kommen.
- In einer Kolonie kommt es zu Konflikten zwischen den Einheimischen und einer Gruppe von Tanquilianern. Mira versucht zu vermitteln und erfährt, dass jemand im Hintergrund den Konflikt schürt. Sie braucht die Hilfe der Charaktere um die Gründe dafür herauszufinden.
- Die Charaktere werden darum gebeten, Mira zu suchen. Sie verschwand vor einiger Zeit um ein entlegenes Sternensystem zu besuchen. Mira und ihre Crew gingen Gerüchten nach einem unbekannten Drohnenschiff nach, dass sich in diesem System aufhalten solle. Die Beschreibung glich den Drohnen des Schiffes, das ihren Planeten auslöschte. Sie fanden die Drohne und nahmen sie an Bord, doch dann aktivierte sich das automatisierte Objekt und attackierte sie. Mira und ihre Crew retteten sich mit einer Fluchtkapsel. Sie bittet die Charaktere darum, die „Schwert von Tanquil“ zurückzuerobern.

Das Schwert der tausend Schatten

Eine magische Waffe für Dungeonslayers

Beschreibung:

Bei dieser magischen Waffe handelt es sich um ein aus kobaltblauem Metall von den hochlegen gefertigtes Jagdschwert, dessen gesamte Klinge mit schwarzen Schlieren überzogen ist. Guckt man genauer hin, kann man erkennen, dass sich die Schlieren in der Waffe bewegen. Der Griff des Schwerts wurde von den legendären Baumsängern der Hochelfen aus magischem Akazienholz direkt an die Klinge der Waffe gesungen. Sie passt sich magisch der Hand des Trägers an, so dass sie immer perfekt in der Hand liegt. Am unteren Ende des Griffs ist eine Kugel aus rotem Glas angebracht, in der ab und zu ein schattenhaftes Gesicht zu sehen ist.

Legende:

Der Legende nach soll dieses Schwert für den Herrscher der ersten Elfendynastie gefertigt worden sein. Es heißt auch, dass die Elfen zu dieser Zeit noch nicht so friedlich wahren wie heute, und so ist es nicht verwunderlich, dass einige Historiker und Beobachter des Schwerts zu dem Schluss kamen, dass die Elfen damals wohl etwa hundert ihres eigenen Volks opferten um ihre Lebensenergie in der Klinge einzuschließen. Die Seelen der armen Opfer sind heute noch als Schemen in der Klinge zu sehen. Zu der Kugel am unteren Ende gibt es natürlich auch viele Gerüchte. So soll nach Grimdur Eisenberg einst der Großkönig der Zwerge mit dieser Klinge hinterrücks ermordet worden sein, und die verfluchte Magie soll einen Geist eingefangen haben, er lebt nun in der Kugel und beobachtet seine Umgebung bis er irgendwann einen Weg findet wieder zu kehren. Ein anderes Gerücht sagt, man habe mit dieser Kugel eine Verbindung zum Reich der Toten und ein geübter Nekromant soll mit Hilfe dieser Klinge mächtige Untote beschwören können.

Werte:

Kurzschwert mit:
WB: 3, +2 Schaden an Kreaturen des Lichts
Nekromantie +II

Zudem ist in der Kugel der Geist eines Zwerges gefangen, der wenn er wieder in die Welt gelassen wird als epischer Schatten (Grw. Seite 121) Tod und Verderben bringen will.
Um dies zu schaffen versucht er den Träger davon zu überzeugen dass er ein guter Geist ist und er ihnen helfen wird, (weitere +2 magischer Schaden) wenn sie einen geistige Pakt mit ihm eingehen, der sie dazu verpflichtet ihn zu befreien.

Das befreiten ist möglich, indem man mir dem Schwert einen Drachen tötet, da das Schwert dessen Seele gefangen nehmen wird und der Geist die restliche Magie des Drachen nutzen kann um sich zu befreien.

Von Robin Hormel

Generator für Traumwelten für Stufe 5-8 (Dungeons)

Monster als Beispiel aus Dungeonslayers genommen, man kann natürlich auch andere Systeme benutzen

Anzahl der Räume entspricht 3+ W20/4

Art der Traumdimension (1W20)		
Zahl	Beschreibung der „Welt“	Mögliche Monster
1 - 3	Abbild der Realität, aber alles schattenhaft und düster (Monsterwerte auf Anführer gesteigert)	Alles was es so gibt, vom hohen Dämon bis zur Gruppe Hobgoblins auf ihren Reitkeilern. In einer Düsteren Welt gibt es bestimmt genug Gefahren
4-8	Elementarwelt, 1 = Wasser, 2 = Feuer, 3 = Luft, 4 = Erde	Entsprechende Elementare, der 1-2 Stufe, eher Stufe 1
9-12	Nebelwelt, hier können Wünsche und Versuchungen den Charakteren begegnen, wer es nicht schafft den Weg zurück zu finden, der ist für immer im Schlaf gefangen	
13-15	Seltsame Dimensionen, alles aus wirbelnden Farben, und verstörende Töne sind zu hören	Hier eignen sich Schwärme von Farben als Monster, aber auch gruseliges, wie das Tentakelhin können zum Einsatz kommen.
16-18	Du bist klein, erstellt euren Dungeon aus riesigen Gegenständen des wahren Lebens, wer hätte gedacht, dass ein Tisch mal unerklimmbar ist.	Nehmt die Werte von normalen Monstern und gebt sie z.B. Spinnen, Flöhen und all dem gemeinen Viehzeug das es so gibt. Vergesst nicht gemeine Sachen wie riesige Mausefallen etc.
19-20	Verrücktes Labyrinth, voller Fallen und böser Monster, habt Spaß an ihrer Verzweiflung	Wichtiger Als Monster sind hier die Fallen, natürlich darf aber ein Haufen Skelette nicht fehlen.

Besonderheiten des Dungeons	
	Man muss bemerken, dass alles ein Traum ist, um diesem zu entkommen
	Stellt man sich etwas vor, ist es da oder möglich, es kann aber den Traum nicht mit verlassen
	Der Traum wurde durch einen bösen Zauber ausgelöst und aller Schaden wird auf den Körper übertragen
	Alle Räume sind miteinander verbunden, in den Seltsamen Dimensionen des Traums ist so was möglich
	Erfrage Ängste und Wünsche der Charaktere und baue sie in den Traum ein.
	Der Traum ist eine Art Vision, gib den Spielern durch diesen Traum Hilfestellung für das Nächste Abenteuer, z.B. kann der Traum am Selben Ort spielen, und eine Geheimtür ist offensichtlich etc.

BY ROBIN HORMEL

Mother Jones in Sundown Town

Eine Settingidee, verwendbar mit Unknown Armies, CoC und Kult, im Rahmen des 4. Winter OPC 2014 von greifenklaue.wordpress.com und wuerfelheld.wordpress.com erstellt, von grautoenersp.wordpress.com.



» Mount Olive

Mount Olive ist eine amerikanische Kleinstadt im Süden des US-Bundesstaats Illinois. Seinen Aufschwung erfuhr der Ort mit der 1875 von C. J. Kaiser begründeten Kohlemine. Arbeiter aus allen Teilen der Vereinigten Staaten kamen nach Mount Olive und Kaiser legte den Grundstein für sein regionales Bergbau Imperium. Doch neben Wohlstand brachte der Bergbau auch Armut für einen Großteil der Arbeiter - mit einhergehender Gewalt, Hunger und einer hohen Sterblichkeit.

» Mother Jones

So wurde Mount Olive und die umliegenden Orte seit 1892 zum Schauplatz eines erbitterten Arbeitskampfes. Dieser fand seinen Höhepunkt im Jahr 1898 als die "United Mine Workers of America" die Minen in Virden bestreikten.

C. J. Kaiser wusste dem aufgebrachten und kampfbereiten Arbeitern nicht beizukommen. Ihre Forderungen waren ein Acht-Stunden-Tag, faire Lohnverhandlungen und die Schließung der unternehmenseigenen Läden. Bittere Pillen für ihn, doch nichts im Vergleich zu dem damit einhergehenden Verlust von Einfluss und Macht in den Städten der Region. Er war sich sicher, dass die aus Chicago bestellten Streikbrecher die Gewerkschafter nur bestärken würden. Zu sehr waren sie schon infiziert mit den Ansichten der Gewerkschaften und der Ikone der US-amerikanischen Arbeiterbewegung, Mother Jones, und „ihrer“ neuen, sich in Gründung befindlichen "socialist party".



» Sundown Town

Am Abend des 11. Oktobers 1898 klingelte es an Kaisers Tür. Eine Gestalt, mit tief ins Gesicht gezogenen Hut verlangte Einlass und versprach die Lösung seiner Probleme - zumindest auf lange Sicht. Alles was er zu tun habe wäre die Chicagoer Streikbrecher zurück zu schicken und durch Afroamerikaner aus dem Süden zu ersetzen. Der Rest ergebe sich von selbst. Der Besucher sollte Recht behalten.

An der bestreikten Mine in Virden kam es am Tag des 12. Oktobers zu einer Schießerei als der Zug mit 50 Streikbrechern aus Alabama und Sicherheitsleuten versuchte die Posten der Gewerkschafter zu durchbrechen. Am Ende des Tages konnten die Arbeiter einen Sieg verbuchen. Doch bezahlt wurde dieser mit 7 Toten und über 30 Verletzten. Auf der Gegenseite waren 4 Sicherheitsleute ums Leben gekommen und unzählige Streikbrecher verwundet. Der Tag würde schon bald als "Battle of Virden" in den Geschichtsbüchern stehen.

Zwar musste Kaiser auf die Forderungen der Arbeiterschaft eingehen, konnte jedoch die Segregation seiner Minen durchsetzen und so ein neues Feinbild für seine Belegschaft zementieren. In der Folge kam es zu Rassenunruhen in der Region, an deren Ende mehrere Städte zu Sundown Towns wurden:

> *„A local gas station worker said blacks traveling from St. Louis to Chicago routinely carried an extra ten-gallon tank of gas in their trunk, because no one would sell them gas en route. Certainly no one would in Mt. Olive.“*

» 100 Years

Seitdem baute C. J. Kaiser seine Herrschaft in und über Mount Olive und seinen Bewohnern mit einem Netz aus Abhängigkeiten aus. Sein damaliger Besucher kehrte nun regelmäßig zu Kaisers Haus zurück. Macht über die Menschen der Stadt wurde zum Lebenselixier der beiden Herren. Und manchmal braucht es eben einer Demonstration dieser Macht. Das dabei die menschlichen Protagonisten auf der Strecke bleiben ist ein notwendiges Übel; zumindest für Kaiser.

» Sunrise

Zwei Außenseiter, Bill Kruger und Henry Voger, beide ausgestattet mit einem hohen Grad an okkulter Empfänglichkeit, erkennen einen Teil der Zusammenhänge und suchen nach Antworten.

Diese finden sie in den betrunkenen Monologen des Betreibers des herunter gekommenen Motels an der old Route 66. Sie finden heraus, dass der Ort mit magischer Energie aufgeladen ist, und durch bestimmte Schlüsselereignisse aktiviert werden kann. Sie hoffen so einen machtvollen Gegenpol aufbauen zu können.

» October again

Die Geschichte kommt am Vorabend des 115. Jahrestags des Battle of Virden ins Rollen, als der dunkelhäutige Gewerkschafter Martin Peekstone aus Chicago, mit dem Vorhaben in die Stadt kommt, am nächsten Tag eine aufrüttelnde Rede auf dem Arbeiterfriedhof zu halten.

> *Zwei Biere und der Kaffee beim Abendessen zwingen Martin zu einem Besuch der Herrentoilette. Hinter einer Schwingtür mit goldener Aufschrift erwartet ihn der Charme des letzten Jahrhunderts. Grüne Kacheln, die auf Schulterhöhe von einer ehemals weiß gestrichener Wand abgelöst werden. Drei Pinkelbecken befinden sich gegenüber drei Kabinen. An der Stirnseite ist ein Waschbecken montiert. Darüber ein auf Kipp stehendes Oberlicht. Vor einem der Pissoirs hat jemand eine große Pfütze hinterlassen. Mit einem Mal wird Martins Kopf von hinten gepackt und gegen die Wand geschleudert. Eine Hand drückt gegen seinen Nacken und hält ihn damit in Position, während die freie Faust seines Peinigers mit kurzen Schlägen seine rechte Niere bearbeitet. Eine halbe Ewigkeit später liegt Martin blutend auf dem Boden, während sein Peiniger mit Edding geschmierte Namen von den Kabinentrennwänden in ein Notizbuch überträgt.*

Gleichzeitig wird die auf der Durchreise befindliche junge Anwältin Marianne Schulz aus St. Louis in einen Autounfall verwickelt.

> *Die Scheibenwischer gelangen an die Grenze ihrer Belastbarkeit. Der Route zu folgen wird insbesondere seit dem Verlassen der Kleinstadt Mount Olive immer schwieriger. Entgegenkommende Scheinwerfer ziehen am Wagen vorbei. Eine weitere Zigarette, ein Schluck aus dem Becher aus der Mittelkonsole, als plötzlich... Scheinwerfer verlassen ihre vorgesehene Bahn, ein Knall, das Geräuch sich verformenden Metalls, Glassplitter, ein weiterer Knall, Mariannes Körper verharrt in seiner Bewegung, während der Rest der Welt stehen bleibt – eine folgenschwere Entwicklung, die für Marianne mit einem schmerzenden Brustkorb, Schnittverletzungen und dem Gesicht im Airbag ihres europäischen Oberklassewagens endet.*
> *Sie blickt aus der geborstenen Scheibe auf einen völlig zerlegten weißen Aston Martin, aus dessen Beifahrertür gerade eine bewusstlose Person von einem jungen Typen gezerrt wird. Dieser hält kurz inne und wendet seinen Kopf in Richtung Marianne: „Betet für die Toten und kämpft für die Lebenden“, sagt er mit einem Grinsen.*



» And the rain goes on

Marianne Schulz erwacht im Krankenhaus und wird beauftragt Martin Peekstone rechtlich Beistand zu leisten. Dieser wiederum muss ein unerfreuliches Verhör durch den örtlichen Deputy Anthony Sweeting ertragen.

Stichwort: Schwert

Material: Magische Waffe/Artefakt

Mögliche Kampagnenwelten: Generell Fantasywelten, ggf. ist eine kleine Anpassung des Hintergrunds erforderlich.

Mögliche Systeme: Gut geeignet für D&D und ähnliches.

Ein Raunen ging durch die höheren Dämonen, obgleich sie es niemals wahrgenommen hatten. Auch Er spürte die lange verloren geglaubte Erinnerung, das Erwachen des Relikts aus alten Zeiten, nun in der Hand des gemeinen Volks. Die Blicke Seiner treuesten, höchsten Diener blieben starr zu Boden gerichtet, als sie sich nichts anmerken ließen, doch natürlich vereinte sie eine Frage: Wann würde Er, der neue Rächende, eingreifen?

Desdain, Recht, ist ein Schwert der Legende, nur noch den wenigsten bekannt, verloren gegangen als die geborenen Götter sich gegen die geschaffenen Götter auflehnten, rebellierten, zu Beginn des Götterkrieges.
Es war das Schwert der geborenen Göttin der Rache zu jener Zeit, als Rache noch der einzige Weg zum Erwirken von Gerechtigkeit war, die Rächende einzige Hoffnung all jener der gemeinen Völker, denen Unrecht widerfuhr, zudem Vollstreckerin gegen jene, die den Göttern das ihnen Gebührende verweigerten, göttliche Gebote verrieten.
Sie ließ es arglos zurück als Sie am Vorabend des Krieges zu Ihrem Vater, dem Schöpfer der Götter, gerufen wurde. Ein Fehler, denn dem Einen war zugetragen worden, dass Sie Ihn für seine unzähligen Missetaten zur Rechenschaft ziehen wollte. Etwas, das Er nicht zulassen wollte. Den Beteuerungen der Verleumdeten nicht glaubend hieß er Sie überwältigen, Ihrer Flügel berauben, gab Sie dann einem der geschaffenen Götter. In dessen Sphäre wollte sich die Geschwächte nicht länger fügen, rief Ihre Engel, doch vergeblich, denn der Verrat war lange geplant worden, um die eigentliche Rebellion der geborenen Götter zu verbergen und Ihre Engel waren an ihre Pflicht dem Ersten gegenüber erinnert worden, der höchste Engel Abeces hatte gar Ihr Schwert, Desdain, versiegelt.
Der Rächenden wurde schließlich die doppelte Natur des Verrats höhnend offenbart, Sie zum Tode zurück gelassen. Doch Sie starb nicht, ging nicht in Ihrer Umgebung auf. Stattdessen verzehrten Sie Ihre Gefühle. Gerechtigkeit, Rache, schlug in Vergeltung, Rachsucht um und gestärkt durch die ureigenen Gefühle gelang es Ihr obgleich ohne Schwert Ihren Peiniger zu richten. Als Sie dann, einer lodernden Flamme gleich, Ihren Vater aufsuchte, war dieser jedoch bereits tot, ermordet im Namen der Gerechtigkeit, der neuesten, jüngsten Göttin. Von Ihren geborenen Schwestern und Ihrer Mutter, die die eigentlich Rächende verraten hatten, um diese Gelegenheit zu erhalten. Und mit Ihrem Schwert, das die Verschwörer sich anzueignen schafften, in dem sie Abeces niederstreckten. Natürlich hatten die Verschwörer nicht damit gerechnet, dass Sie noch lebte, ihren Ersatz entsprechend durch die Göttin der Gerechtigkeit geplant, und so kam es, dass sie Ihr den Vorschlag unterbreiteten, ihre Domäne aufzugeben, als Avatar, Unteraspekt der neuen Göttin zu dienen. Die Rächende wandte sich nicht gegen die anderen Geborenen, sondern verstummte, richtete Ihr Augenmerk auf Desdain, das Ihr gestohlene Schwert. In Funken zerstob es in Fragmente, die auf der Sphäre der Menschen niedergingen. Worauf die Rächende ging.
Inzwischen ist die Göttin der Rache, zuletzt den bösen Göttern zugeordnet, schon lange tot, aber die Fragmente verblieben unentdeckt. Bis jetzt.
Desdain, in seiner ursprünglichen Form einem Spatha sehr ähnlich, ist eine ehemals göttliche, entsprechend mächtige Waffe und ein Schwert mit eigenem Bewusstsein. Dies beginnt schon, wenn das erste Fragment von sieben aufgefunden wird. Es kommuniziert mit Hilfe von Bildern im Traum und ab drei Fragmenten auch durch die Verstärkung von Gefühlen.

Fragmentsuche/Eigenschaften:
Die Fragmente verschmolzen mit der Essenz der Welt, sind psychisch aber immer noch an den Stellen zu finden, an denen sie auf die Welt niedergingen. Das erste Fragment kann an einem beliebigen Ort der entsprechenden Welt ‚gefunden werden', aber nur, wenn der jeweilige PC oder NPC bewaffnet ist und zu diesem Zeitpunkt von einem starken Gefühl von gerechter Rache durchdrungen wird. Dann heftet sich seine Essenz zunächst unmerklich an die gerade getragene Waffe, verbessert deren Werte bei Attacken- und Schadenswürfen um 1.
Mit diesem Anheften erwacht das Bewusstsein des Schwertes und versucht, wieder seine alte Form einzunehmen, was nur gelingt, wenn alle Fragmente gefunden werden. Deren Orte erscheinen dem Träger der Waffe danach zusammen mit einem Gefühl der Dringlichkeit in seinen Träumen. Zudem durchlebt der Träger in seinen Träumen immer wieder die Ereignisse, die zur Zersplitterung der Waffe führten. Für jedes gefundene Fragment erhöht sich der jeweilige Bonus um 1, ab dreien ermöglicht es einen weiteren Angriff per Runde in rundenbasierten Systemen, wenn das Ziel ein Ziel gerechter Rache ist. Ab fünf Fragmenten wird Schaden mit der doppelten Anzahl an Würfeln errechnet. Mit dem siebten Fragment stellt sich die ursprüngliche Form des Schwertes wieder her und derjenige, der zu diesem Zeitpunkt Träger des Schwertes ist, erhält automatisch die Fähigkeit, mit dieser Art Schwert kämpfen zu können. Zudem wird man immun gegen bewegungseinschränkende Effekte.
Sollte der Träger unredlich sein, gar andere betrügen und verraten, verringern sich die Effekte als würde ein Fragment weniger beteiligt sein bis Sühne begangen wurde. Wenn alle Effekte erloschen sind lösen sich die Fragmente von der Waffe des Trägers und verschmelzen wieder mit der Welt, bereit für den nächsten Träger.
Desdain trachtet ab vollständiger Wiederherstellung danach, sich dem neuen Gott der Rache als sein angestammtes Schwert anzuschließen. Sollte es zu einer Begegnung mit diesem kommen wird das Schwert wechseln, egal was der vorherige temporäre Besitzer auch versuchen sollte.

Eine magische Waffe/ein Artefakt von Secere Laetes.

Stichwort: Sonnenuntergang

Material: Kampagnengrundriss

Auslösendes Ereignis: Die Sonne geht unter, aber auf den Sonnenuntergang folgt keine Finsternis. Stattdessen herrscht Dämmerung vor bis die Sonne erneut, wie immer, aufgeht. Der Zustand setzt sich fort. Anzeichen für dieses Phänomen gab es zuvor nicht.

Mögliche Kampagnenwelten: Keine wirklichen Einschränkungen vorhanden, wobei sich Welten mit Göttern oder anderen ‚höheren' Wesen mit Zuständigkeitsbereichen und entsprechenden Priesterschaften anbieten. Es bietet sich an, dass die Kleriker der finsteren Gottheit, die vielleicht noch andere, eher negativ besetzte Zuständigkeiten hat, eher im Verborgenen tätig sind.

System: Beliebig.

SC-Startpunkt: Der Ort, an dem der/die SC/s startet/n, kann relativ beliebig gewählt werden. Ob es die vereinzelt auf einem Hof lebende Familie ist, ein Magierturm, eine Magierakademie, die Dorf- oder kleine Stadtgemeinschaft und ähnliches. Lediglich Priesterschaften mit bedeutenden, in der Gunst ihrer Götter hoch stehenden Mitgliedern unter sich, vor allem auch Priesterschaften, die der Gottheit der Finsternis, des Mondes oder ähnliches, ergeben sind, bieten sich nicht wirklich an, da dann zu schnell Klarheit über die Ursache des Ausbleibens der Finsternis herrschen würde.

Kampagnengrundriss:
Der/die SC/s ziehen los, ob mit Auftrag oder aus freien Stücken, um dem Phänomen auf den Grund zu gehen. Das kann natürlich noch persönlicher gestaltet werden (kranke enge Verwandte des SCs, die an einer bestimmten längerfristigen schweren Krankheit leidet und für deren Heilmittel Pollen einer bestimmten Blume benötigt werden, die nur bei Finsternis blüht, etc.).
Erster Anlaufpunkt kann der nächste (größere) Tempel einer beliebigen Gottheit sein oder aber ein gemeinsamer Tempel oder Schrein, der den gesamten Pantheon oder weite Teile davon verehrt. Alternativ wären auch besonders weise Magier oder Gelehrte möglich. Auf der Reise dorthin könnten je nach Geschmack bereits einige Kämpfe ausgetragen werden, etwa gegen wegen der Änderung des Tag-Nacht-Rhythmus aggressiv gewordenen Tiere, Wildniskreaturen, Bestien. Die um Rat Befragten sind jedoch zunächst ratlos, ob es sich um eine Laune der Gottheit der Finsternis handelt oder anderes. Sie raten, einen Priester der Finsternis aufzusuchen, die allerdings schwer auffindbar sind. Die Suche nach einem entsprechenden Priester kann sich je nach Wunsch und Spielern unterschiedlich lang gestalten und auch mit weiteren Kämpfen gespickt sein. Für gewöhnlich sollte ein solcher Priester eher in (größeren) Städten zu finden sein, vielleicht erfährt man aber auch von einem reisenden Priester. Natürlich kann man auch zu einem Land/einer Stadt reisen, in denen die Priester der Finsternis offener agieren (können). Um ihn zu finden könnte man für eine Diebesgilde das ein oder andere erledigen müssen, vielleicht führt man aber auch nur geschickt sehr viele Gespräche und geht sonst verstohlen vor. Vielleicht kann man auch einen Fürsten überreden, entsprechenden Priestern freies Geleit (wenn die Gottheit noch ‚böse' Aspekte verkörpert, böse ist) und ähnliches in Aussicht zu stellen, vielleicht verärgert man mit der Suche auch jemanden und muss einige Nachstellungen und Fallen überleben.
Schließlich wird der Priester erreicht und sollte dann auch helfen können: Die Gottheit der Finsternis wurde getötet, konnte davor allerdings eine Nachfolge einleiten, so dass größere Umwälzungen ausblieben. Bis diese nach dem Zeitgefühl der Götter wirksam wird, die neue Gottheit komplett eingesetzt wird, wird es jedenfalls nicht mehr finster.
Von hier an sind je nach Stimmung der Spieler viele Wege möglich. Auf jeden Fall sollten sie wegen den Begleitfolgen auf Flora und Fauna oder wegen der persönlichen Umstände, vielleicht auch auf Grund einer nach Bekanntwerden ausgelobten Belohnung, etc. etwas unternehmen wollen. Vielleicht wollen sie mit dem Nachfolger sprechen, den Vorgang beschleunigen. Dann könnte der Priester einen gefahrvollen, vielleicht nur durch ein Ritual mit bestimmten Komponenten zu öffnenden Weg dorthin kennen oder davon gehört haben. Vielleicht wollen sie auch versuchen, die anderen Götter, eine/n eventuelle/n Göttervater/-Mutter zu überreden, wegen dem Leid der Welt Druck auszuüben. Oder falls das zu hoch für die Charaktere sein sollte einfach den höchsten Priester der finsteren Gottheit überreden, um eine Beschleunigung zu flehen. Bei einer bösen finsteren Gottheit könnten sie auch die Chance wittern und versuchen wollen, die Nachfolge zu unterbinden, einen der anderen Götter mit der raschen Nachfolge betrauen. Dies alles sollte einige Prüfungen beinhalten, je nach Umfang könnte ein zum Schluss äußerst erfahrener SC danach sogar selbst als Gottheit oder Statthalter eingesetzt werden. Am Ende sollte jedoch wieder ein echter Sonnenuntergang stehen.

Ein Kampagnengrundriss von Secere Laetes.

Der Alptraum Ravendels

von Liechtenauer



[Abenteuer für Dragon Age RPG von Green Ronin Publishing Llc, Helden 3.-5. Stufe; Auf Angaben zur Spielmechanik (z.B. Ability Tests) und auf Werte der NSCs wurde aus Platzgründen verzichtet (siehe Box I DA RPG). Das Dorf Ravendel wird als separater WOPC-Beitrag eingereicht. Von den 120 Bewohnern leben zu Abenteuerbeginn nur noch ca. 80.]

Das Abenteuer beginnt in einem holzgetäfelten Warteraum im Herrenhaus von Gwaren. Die Gruppe wurde aufgefordert vor Loghain Mac Tir zu erscheinen, dem Teyrn von Gwaren und Kriegsherrn König Cailans von Ferelden. Als sie aufgerufen werden sind neben dem Teyrn selbst noch Andragar, ein Grauer Wächter, sowie Bischof Isamel von der hiesigen Chantry anwesend. Letzteren erreichte vor einigen Tagen der Ruf um Beistand einer Andraste-Priesterin aus Ravendel, einem abgelegenen Dorf am Rande der Kocari-Wildnis ca. eine Woche Fußmarsch westlich von Gwaren. Angeblich wird das Dorf seit mehreren Monaten bereits immer wieder nach Sonnenuntergang von Dunkler Brut angegriffen und es gab wohl schon zahlreiche Tote. Es ist anzumerken, dass der Teyrn die Sache nicht sehr ernst nimmt ("vermutlich Räuberbanden in Verkleidung"), und die Chantry kann aktuell keine Templer entbehren, da es vermehrt Überfälle von Chasind-Wilden auf Dörfer in der unmittelbaren Umgebung gab. Daher wird die Heldengruppe beauftragt der Sache nachzugehen, was sie auf ihrem Weg zum Grauen Wächter / Mitglied des Zirkels der Magi ein gutes Stück voranbringen wird. Sie bekommen je einen Heiltrank sowie Proviant für eine Woche ausgehändigt und sollen umgehend aufbrechen.

Der Großteil der Reise nach Ravendel verläuft ereignislos, bis sie am letzten Tag um die Mittagszeit auf die Überreste einer Holzbrücke über einen Seitenarm des Corovani-Flusses stoßen, welche anscheinend von den Fluten der Herbststürme weggerissen wurde. Erst ein paar Meilen flussaufwärts finden sie eine Furt, an der man es wagen kann, den Fluss zu durchschwimmen. Dadurch verlieren sie mindestens zwei Stunden Tageslicht, so dass sie wohl erst bei Einbruch der Dunkelheit im Dorf ankommen werden. Es beginnt zu regnen.

Im Wald kurz vor dem Dorf stoßen sie auf einen Fäulniswolf [*Blight Wolf*], der mitten auf dem Pfad gerade dabei ist, einen toten Fallensteller aufzufressen. Im Unterholtz links und rechts vom Pfad lauern drei weitere Fäulniswölfe, die sich auf die Gruppe stürzen sobald sie sich der Szenerie nähern. Wenn die Gruppe den Angriff übersteht sollte es ihnen langsam dämmern, dass es sich hierbei um mehr als nur eine Räuberbande handelt. Auch hören sie in der Nähe weitere der Untiere ihr schreckliches Gebrüll in die Dunkelheit heulen und der restliche Weg zum Dorf wird ein Wettlauf ums Überleben.

Sie erreichen das Dorf bei Nacht. Im Gemeinschaftsraum der einzigen Schänke herrscht eine gedrückte Stimmung und die Neuankömmlinge blicken in leidgeprüfte, traurige Augen. Sie werden von Brannon Alvar, dem Wirt und Bürgermeister, begrüßt und Pelara die Andraste-Priesterin kann sich ihrer Verletzungen annehmen. Jedoch ist den Dörflern die Enttäuschung schnell anzumerken, dass nur so wenige „Grünschnäbel" geschickt wurden anstatt einer Schwadron kampferprobter Templer. Es wurde wohl bereits vor Monaten der erste Bote nach Gwaren ausgesandt und in der Zwischenzeit sind schon mehr als 30 Dorfbewohner den Dämonen zum Opfer gefallen. Fast jede Familie im Dorf hatte bereits Verluste zu beklagen und viele der Hütten stehen leer. Die Gruppe muss ihre ganze Überzeugungskraft aufbringen, um die aufgebrachten Dörfler zu besänftigen und das Ansehen des Teyrn zu wahren. Insbesondere Valar der Gerber drängt darauf, die Gruppe fortzujagen. Gelingt es ihnen die Gemüter zu besänftigen, so überlässt man ihnen die Hütte der Familie Ulbra, die wie so viele Dörfler von der Dunkeln Brut ausgelöscht wurde. Sie erfahren weiterhin, dass es vor ca. fünf Monaten angefangen hat, dass nach Sonnenuntergang die Scheusale in den nördlichen Wäldern umherstreifen. Es wurde auch schon öfter das Dorf selbst angegriffen, jedoch ist es der Dorfmiliz bislang gelungen die Scheusale an der Nordbrücke abzuwehren. An der Südbrücke gab es bisher keinen Angriff.

Gegen Abend des nächsten Tages macht sich erneut Unruhe im Dorf breit. Eine Gruppe Bauern ist nicht wie erwartet vor Einbruch der Dunkelheit von den Feldern zurückgekehrt. Die Helden werden aufgefordert nach ihnen zu suchen. Gerade als diese die Brücke in Richtung Norden überqueren wollen, bricht ein verwundeter Bursche aus dem Wald, dem zwei Hurlocks und vier Genlocks auf den Fersen sind. Er bricht auf der Brücke zusammen und die Gruppe muss sich beeilen ihn vor den heranstürmenden Scheusalen zu retten. Die Dorfmiliz kann sie kaum unterstützen, da zeitgleich im Dorf ein Feuer ausbricht. Wenn die Gruppe siegreich aus dem Kampf hervorgeht, wird ihnen auffallen, dass zwei der Angreifer sehr gut gearbeitete Zwergenwaffen trugen. Der verwundete Junge ist in der Tat einer der vermissten Bauern und er kann ihnen die Stelle im Wald beschreiben, an der seine Kameraden von der dunklen Brut in Stücke gerissen wurden. Weiterhin erfahren sie, dass während dem Aufruhr um das Feuer ein Waisenmädchen aus dem Dorf, dessen Eltern bei einem früheren Angriff getötet wurden, spurlos verschwunden ist [siehe Sideplot].

Wenn sie den nördlichen Wald erkunden und es ihnen gelingt die Spuren der Dunklen Brut bis zu den Hängen einer größeren Hügelkette zu verfolgen, so finden sie eine Bärenhöhle aus der die Scheusale gekommen sein müssen. In der Höhle finden sie einen Bärenkadaver, der wohl schon Monate hier liegt. Wenn sie die Höhle gründlich absuchen, finden sie zwei in den Schlamm getretene Goldmünzen zwergischer Prägung, die jedoch keiner von ihnen erkennt. Dringen sie weiter in die Höhle vor, so erreichen sie nach einigen natürlichen Vorräumen eine Kaverne, bei der der Boden und Teile der Decke eingebrochen sein müssen. Das Geröll bildet nun eine natürliche Rampe hinunter in die Dunkelheit. Dort befinden sich die Ausläufer der vergessenen Zwergenfestung „**Weltenriss**".

Ebene 0 / Die oberen Mienen. Sie betreten ein Labyrinth aus grob behauenen Höhlen und Mienenschächten einer seit langem verlassenen Erzmiene. Ein starker Verwesungsgeruch mag als Vorwarnung dienen, dass in der Dunkelheit versprengt einzelne besessene Kadaver vor Äonen gefallener Zwergenkrieger umherstreifen und nach menschlichem Blut dürsten [*Enraged Corpses* und *Devouring Corpses*]. Außer rostigen Werkzeugen, Eisenerz und den Überresten verrotteter Holzbalken findet sich hier nichts von Wert.

Ebene -1 / Der Transporttunnel: Orientiert sich die Gruppe in den Mienen abwärts, so gelangen sie in einen großen röhrenförmigen Tunnel der von Wand zu Wand ca. zehn Meter misst und nach rechts ein leichtes Gefälle aufweist. Auf dem Boden des schnurgeraden Tunnels führen Schienen in beide Richtungen in die Dunkelheit. Linksseitig endet der Tunnel recht schnell in einer Sachgasse und Wendestation mit drei verwitterten Draisinen. Gelingt es ihnen eines der alten Gefährte wieder flott zu machen, so könnten sie Glück haben und an ein oder zwei weiteren Gruppen dunkler Brut unbeschadet vorbeirauschen.

Ebene -1 / Der Zentralschacht: Nach einigen Kilometern endet der Transporttunnel in einer großen runden Kuppelhalle von mindestens 40 Metern Durchmesser und 20 Metern Höhe, in die noch fünf weitere Tunnelausgänge münden. In ihrer Mitte erhebt sich über einem acht Meter durchmessenden kreisrunden Loch im Boden eine verrostete Konstruktion verbogener Stahlträger, Zahnräder und Ketten, deren Zweck sich kaum mehr erahnen lässt [die Aufhängung eines gigantischen Lastenfahrstuhls, der vor Jahrhunderten schon abgestürzt ist]. Blicken sie in die Tiefe, so erkennen sie schmale Treppenstufen, die am Rand des Schachtes entlang abwärts führen und bei denen immer mal wieder ganze Stufenbögen fehlen [der herabfallende Fahrstuhl hat Teile davon mitgerissen]. Das Ende des Schachtes lässt sich nicht erahnen und der Abstieg ist lebensgefährlich.

Der Schacht ist das zentrale Element der Zwergenfeste und zahlreiche Gänge gehen von ihm ab. Es sind nur wenig transportable Besitztümer zu finden, was darauf hindeutet, dass die Festung geordnet und nicht in wilder Flucht aufgegeben wurde. Je nach gewünschter Abenteuerlänge hier ein paar Ideen was sich entlang der großen Treppe – neben weiteren aus der Tiefe kommenden Scheusalen der Dunklen Brut – finden könnte:

- Zugang zu einem unterirdischen Fluss an dem seltsam duftende Pilze wuchern.
- Verschlossene Waffenkammer die mit perfiden Zwergenfallen gesichert ist. Im Inneren warten meisterlich geschmiedete und sorgsam verpackte Stücke seit Jahrhunderten auf die Rückkehr der ehemaligen Bewohner.
- Verlassene Werkstätten und Behausungen
- Versammlungshallen, eine Arena, eine Bibliothek
- Das versiegelte Grab eines Zwergen-Lords mit einer Schwäche für Kunstgegenstände und magische Waffen: *„Hier ruht Obran Dorin, letzter Herrscher der Feste Weltenriß"*

Ebene -8 / Die Torhalle zum Weltenriss: Wenn sie sich den Weg nach unten freigekämpft haben finden sie am Fuße des großen Schachts neben den Überresten des Fahrstuhls einen kurzen Tunnel, der in eine große Säulenhalle führt. Hier stoßen sie überraschenderweise auf die Überreste eines toten Menschen, der nach dem Grad der Verwesung definitiv nicht aus der Zeit der Erbauer dieser Anlage stammt sondern maximal ein halbes Jahr hier liegt. Der geschundene Körper weist zahlreiche Krallen-und Bisswunden auf und die Reste der Fellkleidung an seinem Körper und die groben Waffen des toten Hünen lassen auf einen Avvar-Barbaren schließen. Der Beutel an seinem Gürtel ist mit den gleichen Zwergenmünzen gefüllt, welche sie eventuell oben in der Bärenhöhle oder an anderen Stellen in der Festung schon gefunden haben.
An der gegenüberliegenden Seite der Halle befindet sich ein riesiges Portal, welches weit offen steht und aus zwei steinernen Torflügeln von mindestens zehn Metern Höhe und mehreren Metern Dicke besteht. Links und rechts neben dem offenstehenden Tor befinden sich in die Wand eingelassene Ansammlungen von Zahnrädern, Hebeln und Ketten, die wohl dazu dienen die gigantischen Torflügel zu bewegen. Neuere Kratzer und abgeblätterter Rost zeigen, dass die Mechanismen vor nicht allzu langer Zeit bewegt wurden. Auch fallen ihnen auf jeder Seite zwei achteckige Aussparungen in dem Metallgewirr auf, deren Innenflächen vom Rost überhaupt nicht angegriffen scheinen. Hier wurde wohl etwas entfernt, das dazu diente die Türflügel bei geschlossenem Tor zu arretieren.

Ebene -8 / Der Weltenriss: Nach einem kurzen Tunnel hinter dem Portal gelangt die Gruppe in die gigantische unterirdische Felsspalte, die vor Jahrhunderten der Festung ihren Namen gab. Der Riss erstreckt sich viele Kilometer nach links und rechts in die Dunkelheit des Felsmassivs und sie befinden sich lediglich auf einem mehrere hundert Meter breiten horizontal im Riss verlaufenden Sims auf ca. halber Höhe der Felsspalte. Direkt an der Kante, an welcher der Abgrund senkrecht in die Tiefe abfällt, stehen noch die Ruinen zweier Türme und der abgebrochene Stumpf eines großen Brückenbogens, Was sie auf der anderen Seite auf einem ähnlichen natürlichen Sims im Schein zahlreicher lodernder Feuer erblicken lässt die erhabene Szenerie jedoch in den Hintergrund treten und kaltes Grauen erfasst ihre Seelen: Dunkle Brut. Hunderte, nein tausende von Hurlocks, Genlocks, Ogern und weiteren Scheusalen drängen sich auf der gegenüberliegenden Seite und lassen ihr wütendes Gebrüll durch die Höhle hallen als sie der Heldengruppe gewahr werden. So viele Scheusale wurden seit hunderten von Jahren nicht mehr gesehen, seit die letzte Plage über Thedas hereinbrach. Etwas tiefer klammern sich viele der Ungetüme an die gegenüberliegende Felswand in dem fast hoffnungslosen Unterfangen den bodenlosen Abgrund zu durchklettern. Die Mehrzahl aber ist damit beschäftigt von ihren Anführern angetrieben große Felsbrocken in die Schlucht hinab zu werfen. Wenn die Helden ihre Furcht überwinden, an den Rand der Schlucht treten [in Bogenreichweite der Ungeheuer] und eine Fackel hinabwerfen, so können sie in der Tiefe an einigen Stellen bereits erahnen, dass die Bemühungen der Dunklen Brut, einen Teil des Grabens aufzufüllen, bereits in wenigen Tagen Früchte tragen könnte. Auch sehen sie an der Felswand unter sich einige wenige der Ungeheuer, die den halsbrecherischen Ab- und Aufstieg überlebt haben und mit Mordlust in den glühenden Augen auf sie zuklettern. Hier bleibt nur die Flucht.

Wenn sie ins Dorf zurückkehren und die Münzen präsentieren, erinnert man sich, dass vor ca. einem halben Jahr der Fallensteller Banagat, ein Avvar und Außenseiter, ein paar dieser seltsamen Zwergenmünzen in der Schänke, der Handelsstation und beim Schmied ausgegeben hat. Er wohnt mit zwei weiteren Avvars im Wald südlich von Ravendel. Angeblich hatte er die Münzen bei der Leiche eines reichen Kaufmanns gefunden, der von einer Schwarzbärin getötet wurde. Unglücklicherweise ist Haradrim, einer der zwei weiteren Avvar Fallensteller zur Zeit der Rückkehr der Helden jedoch im Dorf und bekommt ihre Nachfragen mit. Wenn die Gruppe also zu Banagats Hütte im südlichen Wald gelangt, sind die Barbaren bereits vorgewarnt und verbergen sich mit Banagats zwei Mabari Kriegshunden im Unterholz. Das Gebiet um die Hütte ist mit zahlreichen Fallen präpariert.

Wird es der Abenteuergruppe gelingen, den Avvars die beiden Schlüsselsteine aus dem Tormechanismus der Zwergenfeste abzujagen? Gelangen Sie rechtzeitig zurück in die Torhalle um das Portal zu schließen? Welche Scheusale werden bis dahin die Kluft überwunden haben und die Gruppe erwarten?

Viel Spaß!

Sideplot: Valar der Gerber ist in Wirklichkeit ein Apostat und Blutmagier, der seit Jahren unerkannt im Dorf lebt. Die Angriffe der Dunklen Brut kommen ihm sehr gelegen, da er so viel leichter an Opfer für seine düsteren Rituale im geheimen Keller seines Hauses herankommt. Er entführt meist die Hinterbliebenen getöteter Dörfler und streut Gerüchte, sie seien vor dem Schrecken geflohen.

Bannbrander [NPC, Fantasy, systemneutral, lizenzfrei] **von Liechtenauer**



Morgendämmerung…Lord Darolan, Hoch-Paladin der Kriegsgöttin Rurga, saß auf seinem schwarzen Kriegsroß und blickte verachtungsvoll auf das kleine Barbarendorf am Fuße des Hügels hinab. Nur wenige der ungläubigen Wilden waren bereits erwacht und gingen ungewahr des bevorstehenden Angriffs ihrem Tagwerk nach.

Verabscheuungswürdige Kreaturen! Viel zu lange schon hatten sie die naheliegenden Menschensiedlungen terrorisiert, friedliche Bauern überfallen und Unschuldige getötet. Darolan zog sein gesegnetes Breitschwert und drehte sich im Sattel zu den 25 berittenen Kriegern herum, die seinem Kommando folgten, um den Willen der Göttin zu erfüllen.

„Zum Angriff, lasst keinen am Leben!“

Und so brach Rurgas Zorn über das kleine Nomadendorf Drenruck herein und jeder Mann, jede Frau und jedes Kind der verderbten Kreaturen wurde ein Opfer des geheiligten Stahls und der reinigenden Flammen. Nach nur wenigen Minuten verebbte der Schlachtenlärm und die brennenden Hütten schickten schwarze Rauchwolken gen Himmel.

Als Darolan in der Mitte der Siedlung sein Schwert vom Blut der Erschlagenen reinigte, trat einer seiner Bogenschützen zu ihm:

„Mein Lord Hoch-Paladin“
„Ja, Elessedil“
„Da ist immer noch eines ihrer Jungen am Leben, in jener Hütte dort.”
„Dann lasst das reinigende Feuer der Göttin unser Werk vollenden“
„Das ist ja gerade das Seltsame daran, Herr. Die Flammen weigern sich das Kind zu verzehren. Ich kann es euch nicht besser beschreiben, bitte kommt und seht selbst.“

Darolan ging zu der Hütte und sah was Elessedil meinte: Obwohl die armselige Behausung lichterloh brannte gab es immer noch einen beinahe kreisrunden Bereich in einer Ecke der Hütte, der bisher vom Feuer verschont geblieben war. Dort stand eine grob zusammengezimmerte Wiege mit einem schreienden in schmutzige Lumpen gewickelten Jungen darin. Seltsamerweise kam die Feuersbrunst jedoch nicht näher an das kleine Bettchen heran und obwohl ein Großteil des Daches bereits eingestürzt war, hatte keines der Trümmer die Wiege getroffen.

Darolan stand dort mehrere Minuten und starrte jenes Kind an, welches die Flammen augenscheinlich nicht zu berühren wagten. Schließlich rissen ihn Elessedils Worte aus seiner Erstarrung:

„Was meint ihr damit, mein Lord?“
„Was meine ich womit?“
„Bannbrander, Mein Lord, Ihr sagtet gerade Bannbrander“

Darolan wandte den Blick von der niedergebrannten Hütte ab und blickte seine Mitstreiter ungläubig an. Diese jedoch bestätigten alle, dass sie es auch gehört hatten.

„Seltsam“, sprach er,“ Ich kann mich nicht erinnern das gesagt zu haben, noch weiß ich was es bedeuten soll…
…Nichtsdestotrotz, wenn die Göttin nicht Hand an diesen Jungen legt, so werden auch wir es nicht tun. Nehmt ihn mit zurück in den Tempel. Ich habe das Gefühl dass er in ihrem großen Plan eines Tages eine bedeutende Rolle spielen wird.“

Erscheinung: Bannbrander ist ein hochgewachsener Mensch in mittleren Jahren mit schwarzem, kurzgeschorenem Haar und braunen Augen, in deren Tiefen sich die Erfahrung zahlreicher Schlachtfelder wiederspiegelt. Sein stämmiger mit Narben übersäter Körper und seine harten Gesichtszüge lassen seine grenzländische Herkunft erahnen. Obwohl er das linke Bein aufgrund einer alten Verletzung leicht nachzieht, bewegt er sich dennoch mit der Kraft und Eleganz eines geübten Kriegers. Er trägt meist eine von vielen Kämpfen gezeichnete Plattenrüstung auf deren Brustplatte das Symbol der Kriegsgöttin prangt. Am Gürtel trägt er sein vertrautes altes Bastard-Schwert – eine Waffe die aufgrund seiner Herkunft in den Augen seiner Ausbilder am besten zu ihm passte – und quer über den Rücken geschnallt einen wappenförmigen Stahlschild. Sein einziger Vertrauter ist sein geschecktes Schlachtross Talvar, welches ihm schon viele Jahre treue Dienste leistet.

Wesenszüge: Einzelgänger, zielstrebig, misstrauisch

Fähigkeiten: Überleben in der Wildnis, Schwimmen, Klettern, Reiten, Ringen
Wissensgebiete: Sprache & Schrift, Wappenkunde, Geschichte der Völker, Religionen, Dämonen & Monster
Waffenfertigkeiten: Schwert und Schild, Lanze, Zweihänder und Streitaxt

Hintergrund: In jeder Generation erwählt Rurga, die Göttin des Krieges und der Wahrheit, eine zu Unrecht dem Tode geweihte Seele und gibt ihr ihren Segen. Diese ist dazu auserkoren als ihr Erstes Schwert auf Erden unter den Sterblichen zu wandeln und ihren Willen zu erfüllen.

Besondere Fähigkeit:

- **Seele der Wahrheit**: Wenn er sich darauf konzentriert ist Bannbrander in der Lage jede Lüge als solche zu erkennen. Er selbst ist jedoch nicht fähig jemals die Unwahrheit zu sprechen, ungeachtet der Umstände.
- **Das Bannbrennen**: Wenn Bannbrander sich im Kampf in einer scheinbar ausweglosen Situation befindet und dazu bereit ist sein Leben für seine Aufgabe oder seine Gefährten zu opfern, so erfüllt ihn sein Bund mit Rurgas göttlichem Feuer. In diesem Zustand kann kein Bann, weder magischen noch geistigen Ursprungs, ihn zurückhalten und für den Außenstehenden scheint er sich quasi durch derartige Barrieren hindurch zu brennen. Auch ist er in diesem Zustand in der Lage bis weit über die natürlichen Grenzen hinaus Wunden zu erdulden und dennoch weiterzukämpfen. Diese göttliche Gunst hat jedoch ihren Preis: Wenn er über die Grenzen der Menschlichkeit hinaus verletzt wird, so stirbt er unmittelbar nachdem der Feind besiegt oder die Gefahr gebannt ist und weder irdische noch göttliche Macht kann ihn wieder zurückholen. Auch die Erinnerung an ihn und seinen Namen wird langsam aus dem Gedächtnis und den Aufzeichnungen der Sterblichen verblassen bis wieder ein neuer Bannbrander unter ihnen wandelt.
  Anmerkung: Diese Fähigkeit ist ihm nicht bewusst und sie kann nur durch äußerste Willenskraft hervorgerufen werden.

[Bannbrander wurde ursprünglich als *„Holy Paladin of Rurga“*- Charakterklasse für das *Palladium Fantasy RPG* konzipiert und kann gut als freundlich gesonnener NPC oder auch als (unwissender) Spielercharakter für ein dramatisches Kampagnenende oder die Abwendung eines TPK eingesetzt werden].



Setting von ***Liechtenauer***, konzipiert für das ***Dragon Age RPG*** von *Green Ronin Publishing, LLC*

Lage	Ravendel ist ein größeres Dorf von Holzfällern, Jägern, Fischern und Bauern. Es liegt abseits der großen Handelsstraßen eine Woche nordwestlich von Gwaren im brecilianischen Wald. Das Dorf wurde auf einer Insel inmitten des Corovani-Flusses erbaut und mit einer Holzpalisade befestigt.
Soziale Struktur	Außer der Zwergenfamilie um den Schmied Olberik sind alle Bewohner Menschen. Die Dörfler sind Gefolgsleute von Teyrn Loghain Mac Tir von Gwaren. Es gibt einen Rat der Dorfältesten (verantwortlich für Bauvorhaben, Verteidigung, Schiedsgericht, etc.) um Bürgermeister Brannon Alvar sowie einen Frauenkreis (Versorgung und Häusliches) um die Priesterin Pelara.
Geschichte	Gegründet vor 197 Jahren von Adrian Raven, der mit seinem Siedlerzug die Insel mit den Brücken und dem verlassenen Wachturm entdeckte. Der Legende nach wurde ihm der Ort von Andraste im Traum gewiesen. Daher benannte man das Dorf „Ravendel", was in der alten Sprache soviel heißt wie „Ravens Traum".
Verteidigung	Aufgrund der abgeschiedenen Lage und der häufigen Überfälle der Cocari-Wilden haben sich die Bewohner in einer Dorfmiliz organisiert, welche alle Erwachsenen zwischen 16 und 60 Jahren umfasst. Zwei Dörfler sind jeweils zur Wache auf dem Wachturm eingeteilt, jeweils zwei weitere stehen am Nord- und am Südtor.
Religion	Es gibt einen Schrein der Andraste in der Dorfmitte und die Priesterin Pelara kümmert sich um die Seelsorge und alle Kranken im Dorf.
Besonderheiten	• Die zwei großen Brücken mit den hohen Steinbögen und der Wachturm sind unbekannten Ursprungs und stehen augenscheinlich schon seit vielen Jahrhunderten dort. Der Wachturm scheint massiv zu sein und nur eine steinerne Treppe führt an der Außenseite nach oben. Ein paar durchreisende Zwergenhändler waren einst der Meinung, dass die Bauten zwergischen Ursprungs sind und dass der Turm einen geheimen Zugang haben müsste. • Die Dalish-Elfen, die in den umliegenden Wäldern leben halten die Insel für verflucht und nähern sich ihr nicht.

#	*Gewerbe/ Gebäude*	*Bewohner (Bezug zum Hausherren, Alter)*
1	**Wachturm**	Zu jeder Tages- und Nachtzeit zwei Wächter der Dorfmiliz
2	**Langhaus/ Taverne**	**Brannon Alvar** (Hausherr, 48), **Movrine** (Ehefrau, 43), **Heralde** (Tochter, 25), **Braneg** (Sohn, 23), **Shandril** (Tochter, 20), **Beronin** (Tochter, 10), **Aton Alvar** (Vater, 69)
3	**Handelskontor**	**Aldrich Torbenson** (Hausherr, 52), **Meringal** (Ehefrau, 55), **Haron** (Sohn, 26), **Thelana** (17, Tochter), **Cleiven Torbenson** (Bruder, 48), **Gwenola** (41, Schwägerin), **Harder** (25, Neffe), **Gellard** (19, Neffe)
4	**Schrein der Andraste**	**Pelara** (Priesterin der Andraste, Heilerin/Dorfseherin [*siehe #19*], 63)
5	**Schmiede**	**Olberik** (Hausherr, 55), **Belanda** (Ehefrau, 51), **Eventine** (28, Tochter), **Dorsan** (Sohn, 32), **Kolmat** (Sohn, 26)
6	**Dorfscheune u. Schlachthaus**	**Djeran** (Waisenjunge, 15), **Gerbil** (Waisenjunge, 12)
7	**Stallungen**	**Sirrus** (Stallbursche, 23), **Loran** (Stallbursche, 18), Pferde, Rinder, Wachhunde, Schweine, Ziegen, Schafe, Hühner
8	**Bootshaus/ Bootsbauer**	**Embren Garbon** (Hausherr, 61), **Sabia** (Ehefrau, 58), **Tomal** (Lehrling, 14)
9	**Getreidemühle u. Bäckerei**	**Hartan** (Hausherr , 39), **Amaleen** (Ehefrau, 35), **Gavin** (Sohn, 16), **Olgert** (Sohn, 12)
10	**Sägemühle**	**Angus** (Hausherr, 45), **Noral** (Gehilfe, 40), **Dalbert** (Geselle, 16), **Torben** (Sohn, 13)
11	**Viehzüchter/ Metzger**	**Ben Kolber** (Hausherr, 56), **Danilla** (Ehefrau, 40), **Erlan** (Sohn, 10), **Armin** (Bruder, 50), **Ulfgart** (Geselle, 17)
12	**Jäger/ Fallensteller**	**Attis** (Hausherr, 51), **Rivanna** (Ehefrau, 43), **Olin** (Sohn, 25), **Ruthmilla** (Tochter, 21), **Cara** (Tochter, 19), **Ralnik** (Sohn,16)
13	**Weberei/ Schneiderei**	**Ulbrich** (Hausherr, 25), **Roslinde** (Ehefrau, 23), **Khalia** (Tochter, 4)
14	**Tischler**	**Winn Tonda** (Hausherr, 35), **Gabrelle** (Ehefrau, 30), **Lanon** (Sohn, 6)
15	**Jäger/Bogner**	**Kelvin Rossdal** (Hausherr, 40), **Jeod Rossdal** (Bruder, 38)
16	**Fischer**	**Fenrick Wendan** (Hausherr, 29), **Morriga** (Ehefrau, 26), **Brenna** (Tochter, 3)
17	**Fischer**	**Bannorn** (Hausherr, 41), **Towain** (Bruder, 38), **Alnura** (Schwägerin, 30)
18	**Ledermacher**	**Nalessan** (Hausherr, 39), **Anilia** (Ehefrau, 29), **Kisai** (Tochter, 11)
19	**Priesterin**	**Pelara** (Priesterin der Andraste, Heilerin/Dorfseherin, 63)
20	**Töpferei**	**Luzia** (Hausmutter, 61), **Tesslin** (Tochter, 32)
21	**Holzfäller/ Zimmerleute**	**Dâeris Ragan** (Hausherr, 29), **Adriane** (Ehefrau, 27), **Goran** (Sohn, 5), **Lorena** (Tochter, 2), **Bregg** (Bruder, 24), **Larosh** (Bruder, 22)
22	**Bauern**	**Tristain Collen** (Hausherr, 42), **Argan** (Bruder, 32), **Leonie** (Schwägerin, 18)
23	**Bauern**	**Gavin Michlak** (Hausherr, 40), **Hedrene** (Ehefrau, 41), **Fabrienne** (Tochter, 19)
24	**Wohnhaus**	**Leer**
25	**Wohnhaus**	**Leer**
26	**Holzfäller**	**Tal Varon** (Hausherr, 38), **Jolina** (Ehefrau, 36), **Viola** (Tochter, 8)
27	**Jäger/ Fallensteller**	**Celannon** (Hausherr, 35), **Sherienn** (Ehefrau, 29), **Matin** (Sohn, 14)
28	**Bauern**	**Albrek Haras** (Hausherr, 44), **Dardana** (Ehefrau, 45), **Eleonore** (Tochter, 26)
29	**Bauern**	**Tom Ulbra** (Hausherr, 48), **Sanja** (Ehefrau, 44), **Ebren** (Sohn, 24), **Tanis** (Tochter, 21)
30	**Jäger/ Fallensteller**	**Sandomer** (Hausherr, 24), **Sephonie** (Ehefrau, 22)
31	**Bauern**	**Mallenro** (Hausherr, 37), **Zorka** (Ehefrau, 37), **Nisune** (Tochter, 15), **Vorn** (Sohn, 12)
32	**Steinmetze**	**Armin** (Hausherr, 52), **Tualla** (Ehefrau, 50), **Maet** (Sohn, 28), **Corlan** (Sohn, 24)
33	**Korbflechter u. Dachdecker**	**Tavin** (Hausherr, 51), **Serafine** (Ehefrau, 46), **Eventine** (Tochter, 28), **Arion** (Sohn, 25), **Litara** (Tochter, 20)
34	**Gerberei**	**Valar** (Hausherr, 55)
35	**Holzfäller**	**Havan** (Hausherr, 48), **Desina** (Ehefrau, 45), **Alika** (Tochter, 23), **Morrik** (Sohn, 21)
36	**Bauern**	**Varosch** (Hausherr, 46), **Rafela** (Ehefrau, 44), **Kiat** (Tochter, 22), **Sieglind** (Tochter, 9)
37	**Holzfäller**	**Kennard** (Hausherr, 44), **Marna** (Ehefrau, 46), **Elaron** (Sohn, 20), **Imrase** (Tochter, 10)

DAS DRACHENEI

GEWIDMET PROFESSOR TSU UND SEINER AUSFÜHRUNG DES 5-RAUM-DUNGEONS

SPECTER
(Poltergeist) Zum Wächter verdammt...

GOBLIN
Hat es sich hier gemütlich gemacht.

SKELETON
Alte Knochen die nach Rache dürsten.

ANIMATED OBJECT
(wie Armor) Manche Dinge schlagen plötzlich zu ...?

Aller Eingang ist schwer. Eine steinerne Türe verwehrt den Weg. In ihrer Mitte prangt ein offenes, finsteres Dämonenmaul.

Vier große Kugeln aus Glas ...

... und zwar rot - grün - blau - gelb - blau - grün - rot - gelb ...

... um die falsche Steinwand am Ende des Gang zu öffnen. Voila!

Hinter zwei Büschen, da gibt es einen Eingang.

Das Maul will, nach Sonnenuntergang, mit einem Schwert als Schlüssel gefüttert werden, bevor sich die Türe knirschend öffnet.

... die in der richtigen Reihenfolge berührt werden müssen ...

Magische Lichter am Boden. Supergeil!

Rolle beim Betreten eines neuen Raums 1W6. Bei einer 1 gibt es dort zusätzlich 1W4 hungrige und fiese SWARMs OF RATS.

Im Raum da steht ein großer Gong mit einer Greifenklaue eingraviert. Wird der Gong gschlagen wachen die Helden in ihren Betten auf und alles war nur ein Traum ...

FÜR 3-5 SC DER STUFE 1-3

Die Inschrift hier auf dem Boden besagt: *Beim doppelten Weg ist das Ende der Anfang. Also wähle voller Weisheit!*

Ein großes goldene Drachenei ruht auf dem Boden in einem Nest aus eintausend und einer Münze. Ein Kaufmann würde dafür ein Vermögen zahlen, ein Drache mit einer Gefälligkeit.

Da steht nur ein Bett im Raum, darauf liegt ein Skelett (in königlichen Lumpen) und trägt eine goldene Kette, mit goldenem Löwen, eng um den Hals.

Falsche Steinwand, erschaffen durch Magie...

Hier trohnt ein rotes, geschupptes Ei. Groß wie ein Halbling, schwer wie ein Stein. Und nur wer den Schwindel durchschaut erkennt, es ist auch nur aus Stein.

DAS DRACHENEI

Im Dorf erzählen sich die Leute von einem verrückten Magier namens Lasyat, der zu seinen Lebzeiten ein Drachenei gestohlen und in einer nahen Höhle verborgen haben soll. Zwar ist die Höhle bekannt, aber noch niemand vermochte die magische Türe zu öffnen...

Da sitzt ein Skelett (in königlichen Lumpen) auf einem Latrinenstuhl, mit einem Bolzen im Magen und einem Bolzen im Herzen - traurig, so schaurig traurig ...



Eine weitere Geheimtüre im Stein, wie mysteriös.

DIESER DUNGEON IST KOMPATIBEL MIT DER 5TH EDITION

Baron Gustav von Rabenschlohe gehört zum einst verarmten Adel Deutschlands, dem es mit einer genialen Idee gelang seine Familie erneut zum Mammon zu führen: Er vermietete die noch im Besitz befindlichen Gemäuer als schaurig schöne Locations an zahlungskräftige Kunden aus dem In- und Ausland. Egal ob pornografische Filmkulisse, Herberge für Selbstfindungstrips abgespannter Manager oder Kulisse eines Steampunk-LARPs, der Baron kennt keine Grenzen solange der Zaster stimmt.

Besonders beliebt ist vor allem Schloss Rabenschlohe in Rheinland-Pfalz. Hoch droben auf einer Insel inmitten des Rheins, nur über eine wacklige Steinbrücke oder mittels Boot zu erreichen, thront das Schloss und erwartet seine Gäste. Baron von Rabenschlohe hat es sich nicht nehmen lassen, sein kleines Schloss vor einigen Jahren zu renovieren und seitdem allerlei Tand und Requisiten in den Zimmern zu verstauen. Es ist genau die richtige Kulisse für den Eventmanager Heinz-Werner Jungbluth, um dort das verrückte Krimidinner zu veranstalten, ganz im Stile alter Detektive wie Miss Marple, Hercule Poirot und Sherlock Holmes.

Das ganze Ambiente entspricht den frühen 1920ern und die Gäste sind angehalten, sich entsprechend zu kleiden. Das Event findet übers Wochenende statt (Freitags ist Anreise, Samstags findet das Dinner statt und Sonntags ist Abreise). Baron Gustav von Rabenschlohe übernimmt hierbei die Rolle des Gastgebers, während Köchin Carmen Trovato und Diener Jürgen Geiss ganz normal ihre Arbeit verrichten.

Um die Bekanntheit seiner kleinen Firma zu steigern, hat Heinz-Werner Jungbluth zudem ein dreiköpfiges Drehteam von LTR1 eingeladen, die alles für die Reality-Doku “So verrückt (fr)isst Deutschland” mitfilmen. Das LTR1-Team besteht aus Produzent Ken Jung (er versucht die Leute zu allerlei unpassenden Ideen zu überreden), Kameramann Thilo Jebsen (lustlos, talentfrei und darauf wartend ein Angebot aus Hollywood zu bekomme) und Tonassistentin Heidi Fischer (ein blondes Dummchen mit heller Stimme, das immerzu singt).

Die Spieler erschaffen sich ganz normale Anfängercharaktere nach den üblichen Regeln. Allerdings gibt es keine Arkanen Hintergründe und darauf aufbauende Talente. Sämtliche Charaktere sind Gäste des Krimidinner, ebenso vier weitere Charaktere: Señorita Mercedes Ocaso (Madrid), Mister Harold Sword (London), Monsieur Pierre Sagesse (Paris) und Pani Ilona Marzenie (Warschau). Einer der Gäste hat die Ehre den Mörder zu spielen, die anderen Gäste spielen Detektive und müssen den Täter vor dem Mittagessen am Sonntag finden. Dabei darf jeder Detektiv nur einmal einen der anderen Gäste als Mörder nominieren. War die Nominierung falsch, scheidet der Spieler aus und darf nur noch Mäuschen spielen. Der Mörder darf übrigens niemanden nominieren.

Ankunft auf Schloss Rabenschlohe

Die ganze Gesellschaft trifft Freitagabend ein. Draußen tobt ein heftiger Gewittersturm und die Fluten des Rheins sind stark angestiegen. Der Busfahrer

weigert sich über die alte Brücke zum Schloss zu fahren und fordert sämtliche Fahrgäste auf, “gefälligst per Pedes überzusetzen bei diesem Sauwetter”.

Das Gepäck wird in der Halle deponiert und von dort aus trägt es Jürgen auf die Zimmer, während Carmen das Abendessen vorbereitet. die Gäste sollen sich schon einmal entsprechend einkleiden, während der Baron und Heinz-Werner Jungbluth die letzten Vorbereitungen treffen. Während die Gäste auf dem Zimmer sind, kommt es bereits zum ersten Unglück des Wochenendes: Ein durch die Fluten des Rheins mitgerissener Baumstamm hat einen Pfeiler der Brücke getroffen und diese teilweise eingerissen. Es bleibt einzig das Boot des Schlosses, um die kleine, steile Insel zu verlassen. Bei diesen tosenden Fluten allerdings undenkbar. Der Barion geht jedoch davon aus, dass sich die Lage bis Sonntag beruhigt hat.

Beim Abendessen wird den Gästen kurz das Regelwerk erklärt und ein jeder bekommt einen Zettel, um auszulosen, wer der Mörder ist. Auch die Spieler sollten, stellvertretend für ihre Charaktere, einen Zettel erhalten und geheimhalten, was dort steht. Auf jedem der Zettel steht allerdings “Du bist es nicht!” Den Mörderzettel bekommt nämlich Monsieur Pierre Sagesse. Prompt fällt auch schon das Licht für wenige Sekunden aus. Als es wieder angeht, liegt der Baron mit dem Kopf nach vorne in der abendlichen Suppe. Monsieur Sagesse ist ziemlich überrascht, denn er hat gar nichts getan. Allerdings glaubt der Franzose, dies sei schon das Spiel. Zu aller Überraschung stellt sich heraus, dass der Baron tatsächlich tot ist. In dem Augenblick in dem das geschieht, kommt Diener Jürgen herein und vermeldet, das Telefon sei tot. Zu allem Übel haben Smartphones auf Schloss Rabenschlohe keinen Empfang.

Der Mörder

Der Verdacht liegt nun nahe, einer der Anwesenden sei der Mörder. Allerdings bringt eine Untersuchung hervor, dass der Baron keine Verletzungen oder irgendwelche Vergiftungserscheinungen aufweist. Vielleicht doch ein tragischer Zufall, also Herzversagen? Da gibt es schon einen Schrei aus der Küche, denn jetzt hat es Carmen erwischt, die tot auf den Fliesen liegt. Auch hier kein Anzeichen eines Verbrechens. Und so wird es weitergehen: Sobald jemand von den NSC alleine ist, kommt er auch schon ums Leben. Das sorgt für Misstrauen und Panik unter den Anwesenden.

Allerdings, keiner der Anwesenden ist der Mörder. Dieser ist nämlich ein kleines graues Alien, mit großem Kopf und schwarzen Kulleraugen, dass vor kurzem seine Rettungskapsel verlassen hat. Das Alien ist an sich recht schmächtig, hat aber immense geistige telepathische Kräfte. Seine Rettungskapsel befindet sich im Arbeitszimmer des Barons und ist als “Großes Stück Mondgestein” deklariert, dass Gustav von Rabenschlohe erst vor kurzem von der NASA erworben hat. Ein tödlicher Fehler.

Das Ende

Die Aufgabe der Charaktere ist es nun zumindest bis Sonntag zu überleben, um dann mit dem Boot die Insel verlassen zu können. Das will das Alien allerdings auch, um so in der ganzen Welt für Unheil sorgen zu können. Nur wenn das Alien ausgeschaltet wird, dann sind die Charaktere vollkommen erfolgreich. Drücken wir die Daumen.

Normaler Mensch

Attribute: Geschicklichkeit W6, Konstitution W6, Stärke W6, Verstand W6, Willenskraft W6
Fertigkeiten: Klettern W4, Schwimmen W4, Überreden W4, Wahrnehmung W4, Wissen (beliebiger Beruf) W6
Charisma: +0, **Bewegungsweite**: 6/+W6, **Parade**: 2, **Robustheit**: 5
Handicaps: -
Talente: -
Ausrüstung: Je nach Beruf

[WC] Alien

Attribute: Geschicklichkeit W8, Konstitution W6, Stärke W6, Verstand W10, Willenskraft W10
Fertigkeiten: Einschüchtern W10, Heimlichkeit W8, Kämpfen W8, Psionik W10, Wahrnehmung W8
Charisma: +0, Bewegungsweite: 8/+W10, Parade: 8, Robustheit: 4
Handicaps: Blutrünstig
Talente: Akrobat, Arkaner Hintergrnd (Psionik), Ausweichen, Block, Glück, Großes Glück, Kühler Kopf, Mentalist, Schmerzresistenz, Schnell, Sechster Sinn
Mächte (30 MP): Angst, Blenden, Geschoss, Marionette, Telekinese, Verwirrung
Besondere Merkmale:

- **Flink**: Bewegungsweite 8" und Rennenwürfel W10.
- **Klein -1**: Kleiner als ein Mensch.

Pflanzen gegen Zombies

Fate Accelerated Edition

Ein blumiges Szenario mit Hirnschmalz

In der nahenden Zukunft ist es zu einer großen Katastrophe gekommen. In einem geheimen Regierungslabor wurde an einem geheimen Virus geforscht, der schlussendlich in der Froschgrippe mündete, die schließlich von Frankreich aus die ganze Welt eroberte und beinahe alle Menschen in Zombies verwandelte. Alle Menschen? Nein! Ein paar Leute überlebten, aber diese werden gnadenlos von den hirnhungrigen Zombis gejagt. Glücklicherweise gibt es Professor Doktor Doktor Lee van Knee, einen ausgebildeten Biologen, Botaniker und Hobbygärtner. Ihm gelang Blumen-DNA mit menschlicher DNA zu kreuzen (bitte keine Fragen wie er das genau anstellte) die nun menschenähnlichen Blumen auszubilden und in den Kampf gegen die Zombies dieser Welt zu jagen. Ein genialer Plan, den Blumen haben bekanntlich kein Hirn, das Zombies fressen könnten. Oh, witziger Fakt: Nicht der Froschvirus, sondern ein schief gelaufenes Voodooritual ist für die Zombiekalypse verantwortlich. Voodoo ist halt ein zweischneidiges Schwert.

Die Regeln

Das Szenario ist auf **Fate** und **FAE** ausgelegt, Es arbeitet also weitgehend mit Aspekten, die im Text **fett hervorgehobben** werden. Mit ein wenig Hirnschmalz ist es aber kein Problem “Pflanzen gegen Zombies” auch mit anderen Systemen zu spielen. Hauptsache schnell und lustig, gute Unterhaltung für einen Abend.

Die Charaktere

Die Charaktere werden nach den üblichen Regeln erschaffen, Dabei sollte das High Concept unbedingt die Art der Blume enthalten, die gespielt wird. Zum Beispiel: *Flinke Sonnenblume mit Hang zum Drama*. Außerdem wählt sich jeder Charakter einen Approach als Special Approach, der mit einem Sternchen oder einer kleinen Blume markiert werden sollte. In diesem Approach ist die Blume so gut, dass ein negatives Würfelergebnis mindestens als 0 gewertet wird.

Der Spielplatz

Das Szenario findet in einem beliebigen Vergnügungspark statt. **Es ist alles ziemlich dunkel**, denn die Ereignisse beginnen nach Sonnenuntergang. **Im Zentrum steht ein bunt beleuchtetes Riesenrad**, das sich langsam dreht. Von dort sind aus drei Gondeln die Schreie verzweifelter Menschen zu hören, die leiser werden wenn die besetzten Gondeln nach oben fahren und lauter werden wenn die Gondeln nach unten fahren. **Alle Leute haben Panik!** Denn unten steht **eine gewaltige Horde hirnhungriger Zombies**.

Natürlich gibt es auch auch noch weitere Fahrgeschäfte. Da wäre **das bunte Kinderkarussell mit blinkenden Pferden**, der **Autoscooter mit umgekippten Wagen** oder auch **die irre Geisterbahn mit mehr Monstern als gedacht**. Aber auch die üblichen Buden und Fressstände (“Muahahhaha”), wie ein **Schießstand mit verbogenen Luftgewehren** oder **Mikes superheiße Würstchen**. Hier können beliebige Örtlichkeiten zugefügt werden, die jeweils mit einem passenden Aspekt definiert werden sollten.



Jede Örtlichkeit kann übrigens auf einem weißen Blatt eingezeichnet werden, um so eine Karte des Vergnügungsparks mit unterschiedlichen Zonen zu enthalten. Das sorgt für eine schöne Ansicht, vor allem wenn dazu dicke Buntstifte oder Wachsmaler benutzt werden.

Die Mission

Professor Doktor Doktor Lee van Knee hat es sich zur Aufgabe gemacht, mit Hilfe seiner Pflanzen die Menschheit zu retten. Er ist mit seinem **alten und rostigen Bus** bereits auf dem Weg, um seine pflanzlichen Freunde und die Überlebenden zu retten. Allerdings trifft der Professor erst bei Sonnenaufgang ein. Bis dahin müssen die Pflanzen durchhalten und **das Leben der Menschen sichern**. Leider sind die **Zombies in der Überzahl** und es kommen stetig welche nach. Es könnten also ein paar wirklich harte Stunden werden. Denn sobald die Zombies nicht vom Riesenrad abgelenkt werden, stapeln sie sich dort und schnappen sich die Insassen einer Gondel, um deren Hirne zu lutschen. Sind alle drei Gondeln leergefressen, haben die Zombies gewonnen und gehen nach Hause. Die Pflanzen haben dagegen versagt und müssen an diesem Tag ohne Lee-van-Knees-Superdünger ins Bett. Zu allem Übel befindet sich Jaques Travoltage im Vergnügungspark, ein regelrechter Superstarzombie, den seine Fans bei der letzten Bühnenshow ziemlich überrascht haben - denn sie hatten ihn zum Fressen gerne ...!

Die Zombies

Hier ein paar verspielte Werte für die Zombies. Wie es sich gehört, gibt es da unterschiedliche Arten. Allgemein gilt, dass Zombies die Weisheit nicht gerade mit dem Löffel gefressen haben und leicht auszutricksen sind. Sie überzeugen durch Masse anstatt Klasse.

Normaler Zombie

Einfach geil auf Hirn
Gut (+2): Hirn fressen, Stöhnen
Schlecht (-2): Hinterherlaufen
Stress: -

Schneller Zombie

Einfach geil auf Hirn, Ausdauernd bis zum Umfallen
Gut (+2): Hirn fressen, Hinterherlaufen, Hören
Schlecht (-2): Sehen
Stress: 0

Dicker Muskelzombie

Einfach geil auf Hirn, Ein Albtraum von einem verfaulenden Körper
Gut (+2): Mit der Faust zuschlagen, Sachen verbiegen
Schlecht (-2): Hinterherlaufen, Tricks durchschauen
Stress: 00

Jaques Travoltage

Verfaulender Discostar in Glitzeranzug
Trouble: Auch im Tode noch ein eitler Pfau
Other Aspects: Rücksichtsloser Gewinner einer Talentshow; Biegsame Parkettsau; Verwirrender Tanzschritt
Refresh: 3
Approaches: Careful +1, Clever +2, Flashy+3, Forceful +1, Quick +2, Sneaky +0
Stunts:

- Weil ich ein tanzender Superzombie bin, bekomme ich +2, wenn ich mir Flashy im Foxtrott einen Vorteil erschaffe.
- Da ich als ehemaliger Discotänzer ziemlich gelenkig bin, erhalte ich +2 auf Quick, wenn ich mich verteidige.
- Weil ich es gewohnt bin, dass man meinem Superzombiegestöhne Folge leistet, bekomme ich +2, wenn ich mir Clever einen Vorteil verschaffe, um Zombies eine Anordnung zu geben.





Ein lang gehegter Traum

Der Hintergrund:
Somnius, der (neutrale) Gott des Schlafes und der Träume ist immer auf der Suche nach kampfkräftigen Abenteurern, die sein Wort verkünden können. Dazu hat er einen Traum entwickelt, in dem er sie in einen absolut real erscheinenden Dungeon versetzt, in dem es gilt, von einem Startraum (A) zu einem Ziel (Z) zu gelangen. Sterben die Charaktere, so wachen sie irgendwann gemeinsam in einem Wirtshaus auf, in dem Kost und Logis schon für die nächsten drei Tage bezahlt sind (Sie erhalten allerdings keine EP.) – überleben sie die komplette Herausforderung, haben sie die Wahl in die Dienste des Somnius zu treten und so direkt in die nächste Stufe aufzusteigen. Anschließend erhalten sie wie gewohnt die erkämpften EP.
Die Räume des Dungeons führen immer von einem Buchstaben zu einem Korridor, in dem mehrere Türen mit Buchstaben zur Wahl stehen. Verlässt die Gruppe den gewählten Raum (und es ist völlig egal, welchen Raum sie im Korridor zuvor gewählt haben), kommt sie wieder in einen Korridor, von dem aus die nächsten Türen abgehen.
Interessant werden hier vor allem die Diskussionen in den Korridoren sein, welchen Raum man als nächsten betreten soll und welches Monster die Charaktere dahinter vermuten. Die Türen sind absolut dicht und lassen keine Geräusche oder Gerüche passieren, um auf den Bewohner schließen zu können.

Der Aufbau der Räume sieht wie folgt aus:

A
B C
D E F G H
I K L M N
O P R S T
U V W
Z

Labyrinth Lord
Kompatibles Produkt

Ein **Labyrinth-Lord-**Abenteuer für Charaktere der Stufen 5-7 von Moritz Mehlem.

Dieses Abenteuer entstand im Rahmen des 4. OPC von Würfelheld und Greifenklaue im Dezember 2014:

Nach gut 30 Jahren, in denen ich mich dieses absoluten Klassikers des Rollenspiels verwehren konnte, ist der Wettbewerbsbegriff: „Traum“ einfach eine zu schöne Gelegenheit, endlich (in leicht abgewandelter Form) den absoluten Klassiker des Mitt-80er-Jahre-Dungeon-crawls zu verschriftlichen, um sie ungenutzt verstreichen zu lassen.

Ihr wisst nicht wovon ich rede? Ich will es euch sagen – von einem Dungeon, in dessen Räumen Monster mit den Buchstaben von A-Z auf die heldenhaften Abenteurer warten. (Damals eine legitime Methode, um eine Gruppe schnell mit EP zu versorgen.)

Dieses kleine Abenteuer ist also ganz eindeutig...

… ***ein lang gehegter Traum***!

Achtung! Die Spieler sollten zu keinem Zeitpunkt den Eindruck gewinnen, als befänden sie sich in einem Traum. Der SL sollte sich einen geschickten Einstieg einfallen lassen, wie er den Einstieg gestaltet. Logischerweise besitzt Somnius sämtliche Macht über Schlaf und Träume und kann sie beispielsweise direkt im Eingangsbereich eines Dungeons so entschlummern lassen, dass den Abenteurern der Bruch gar nicht auffällt. Auch die Räume sind zwar irgendwie merkwürdig „rein“, aber die Monster verhalten sich völlig normal und sollten gar nicht erst Anlass zum Zweifel geben.

In den Räumen des Dungeons warten folgende (absolut real erscheinende) Kreaturen:

Albinoaffe (S.70 / 22 TP)

Basilisk (S.71 / 34 TP) – **C**ockatrice (S.72 / 25 TP)

Dryade (S.75 / 6 TP) – **E**ttin (S.78 / 55 TP) – **F**äulnislarve (S.79 / 1 TP) – **G**allertblock (S.80 / 20 TP) – 5 TW-**H**ydra (S.87 / 25 TP)

3 TW-**I**nsektenschwarm (S.88 / 15 TP) – **K**adaverfresser (S.89 / 20 TP) – **L**indwurm (S.91 / 40 TP) – **M**antikor (S.92 / 45 TP) – **N**eanderthaler (S.95 / 12 TP)

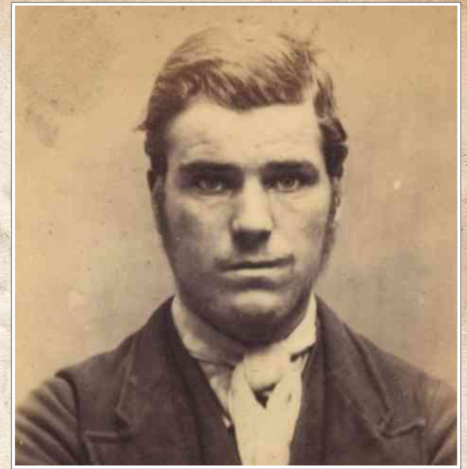
Oger (S.96 / 33 TP) – **P**teranodon (S.98 / 28 TP) – **R**ostmonster (S.100 / 33 TP) – **S**chwarzpudding (S.102 / 65 TP) – **T**odesalb (S.105 / 19 TP)

Unsichtbarer Schleicher (S.106 / 37 TP) – 9 TW-**V**ampir (S.107 / 65 TP) – Höhlen**W**olf (S.108 / 26 TP)

Zyklop (S.109 / 85 TP)

P.S.: **Ach ja – dass man den Spielern den Abenteuertitel vielleicht nicht im Vorhinein verraten sollte, muss ich nicht extra erwähnen, oder?**

Kapitän Patrick Ipswitch



Träger des heiligen Schwert Ogdabal

Geißel von Cimmeria

Held von Cerebus

Gentlemen-Luftpirat

Ruhmreicher Kommandant der "Proud of Ireland"

So bunt wie seine gesammelten Titel ist auch die gesamte Person Patrick Ipswitch. Ursprünglich als ein einfacher irischer Matrose, wie es sie in der britischen Marine zu hauf gibt, zum Mars gekommen, ist er nun einer der gefürchteten roten Kapitäne auf einer Welt, welche den Namen des des Kriegsgottes zu recht trägt. Ein Mensch (von den eher ockergelben Marsianer auch gerne als rote Teufel tituliert) der das Kommando über einen traditionellen marsianischen Luftsegler erringen konnte ist selten, einer der diese Position bei einer Crew aus Gaunern und Halsabschneidern seit nunmehr 4 Jahren erfolgreich halten (und das ganze auch noch überleben) konnte ist noch bedeutend seltener.
Wie er nun ganz genau an diese Stellung gekommen ist nicht ganz klar, und das Kapitän Ipswitch die Geschichte bei jedem erzählen wieder verändert hilft bei der Klärung der Umstände auch nicht gerade weiter. So viel kann aber als gesichert gelten: Bei einem Landgang in Syrtis Mayor verschlug es den übermütigen und trinkfreudigen Iren in eine eher zwielichtige Region des berühmten Raumhafens, wo er schließlich in einer Schänke landete, in der das lichtscheue Gesindel des Mars unter sich ist. Die Anwesenheit eines Menschen sorgte alsbald für eine wüstes Gefecht, jeder gegen jeden, an dessen Ende zum allgemeinen erstaunen Ipswitch nicht nur immer noch am Leben war, sondern auch das blutige Schwert von Ogdabal in der Rechten und den noch blutigeren Kopf des vormaligen Traegers in der Linken hatte. Wie er alsbald von seiner verblüfften Crew erfahren sollte, war mit dem Schwert auch der Kapitänsposten des schweren Kriegsgleiters „Ogdabal" untrennbar verknüpft. Ipswitsch beschloss also sein Beschäftigungsverhältnis mit der königlichen Marine einseitig aufzukündigen. Die verblüffte Mannschaft fügte sich fürs erste der Tradition, und stellte bald fest, dass der Mensch sein Handwerk nicht nur verstand, sondern auch immer eine gehörige Prise Glück im richtigen Moment hatte. Die Stimmen die Ipswitch einfach in einer dunklen Nacht die Kehle durchschneiden, und die Leiche hinunter in die endlose Steppe des Mars werfen wollten verstummten schnell, je mehr Beute in ihre Taschen floss. Mittlerweile verehren die hartgesottenen Marsianer ihren roten Teufel, und verzeihen ihm seine mannigfaltigen Schrullen. Etwa, dass er das Schiff in „Proud of Ireland" umbenannt hat, oder das er sich neuerdings einen eigenen Chronisten hält, der seine Abenteuer aufs Papier bannt, um sie seinen Opfern als „Entschädigung für die Umstände" auszuhändigen.

Zitate:
„Gestatten, Kapitän Ipswitch. Sie haben sicher von mir gehört. Bitte legen sie doch all ihre Wertsachen hier in diesen Beutel. Bitte auch das Brillantkollier Madame. Eine Frau von ihrer Ausstrahlung hat doch solch schnöden Schmuck gar nicht nötig..."

„Ah Sir, ich verstehe das sie der Verlust ihrer Ware hart trifft, aber vielleicht kann sie diese Abschrift eines meiner Abenteuer über den Verlust hinwegtrösten. Ich sage ihnen, diese Marsprinzessin war so lieblich wie der Minister tückisch war."

Abenteuerideen:
- Nicht die ganze Crew ist zufrieden mit dem menschlichen Kapitän. Der 1. Maat möchte gerne das Ipswitch sein Kapitänsschwert verliert. Da er sich aber vor dem Zorn der Crew fürchtet sucht er ein paar Außenstehende die ihm diese Arbeit abnehmen.

- Ein Verleger hat eine Ausgabe der ipswitschen Selbstdarstellungen in die Hände bekommen, und wünscht den Piraten aufzufinden um einen Vertrag über seine Werke abzuschließen.

Kapitän Patrick Ipswitch

Archetyp: Abenteurer | Motivation: Ruhm
Stil: 5 | Gesundheit: 6

Primäre Attribute

Konstitution: 3	Charisma: 5
Geschicklichkeit: 4	Intelligenz: 3
Stärke: 3	Willenskraft: 3

Sekundäre Attribute

Größe: 0	Initiative: 7
Bewegung: 7	Abwehr: 6
Wahrnehmung: 6	Betäubt: 3

Fertigkeiten	Basis	Stufen	Wert	(Durchschnitt)
Diplomatie	5	3	8	(4)
Linguistik	3	3	6	(3)
Nahkampf	5	6	11	(5+)
Schusswaffen	4	3	7	(3+)
Spezielles Fahrzeug				
->Flugschiff	4	4	8	(4)
Sportlichkeit	3	3	6	(3)

Talente
Strahlender Angriff
Glückspilz

Schwächen
Selbstüberschätzung

Ressourcen
Artefakt 1 (Das heilige Schwert Ogdabal, siehe Glasdolch GRW S. 241)
Ruhm 2 (Bekannter Luftpirat)
Rang 2 (Kapitän der "Proud of Ireland)

Waffen	Wert	Größe	Angriff	(Durchschnitt)
Waffenlos	0N	0	11N	(5+)N
Webley Revolver	3T	0	10T	(5)T
Ogdabal	4T	0	15T	(7+)T



Der fantastische UHRWERK PINGUIN

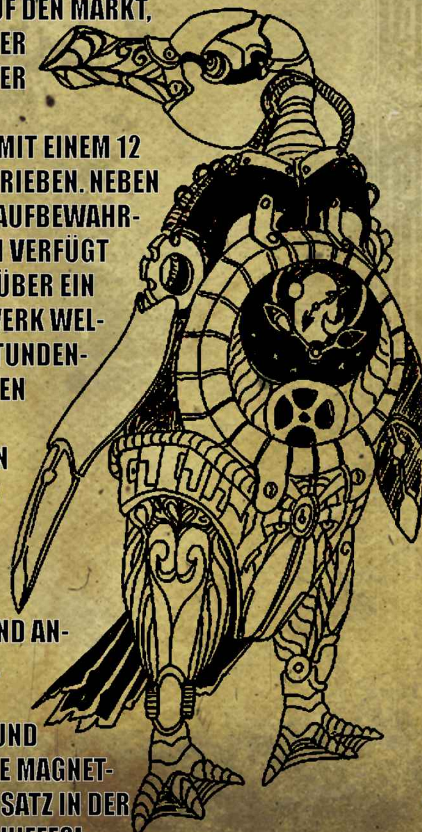
Ein Meisterwerk

DEUTSCHEN INGENIEURSGEISTS

FÜR DEN ABENTEURER VON WELT DER SICH AUCH DAS BESONDERE LEISTEN KANN BRINGT DIE SCHLESISCHE ANALYSEMASCHINENPRODUKTION DEN UHRWERK PINGUIN AUF DEN MARKT. SCHLIEẞLICH IST DER PINGUIN DER WOHLGEKLEIDETE GENTLEMEN UNTER DEN TIEREN.

DER 1.50m GROẞE AUTOMAT WIRD MIT EINEM 12 STUNDEN LAUFENDEN UHRWERK BETRIEBEN. NEBEN EINEM EINGEBAUTEN HUMIDOR ZUR AUFBEWAHRUNG IHRER ERLESENEN TABAKWAREN VERFÜGT DER UHRWERK PINGUIN NICHT NUR ÜBER EIN SCHWERKRAFTGESTEUERTES ZÄHLWERK WELCHES SICH AUTOMATISCH AN DEN STUNDENRHYTHMUS DES BESUCHTEN PLANETEN ANPASST, NEIN ALS BESONDERS ALLTAGSTAUGLICHE FERTIGKEIT FÜR DEN GESTRESSTEN ABENTEURER HAT DER UHRWERK PINGUIN EINE SPIELUHR, BEI DER SIE AUS 5 VERSCHIEDENEN SPEZIELL AUSGESUCHTEN & ERPROBTEN MELODIEN FÜR ENTSPANNTE UND ANGENEHME TRÄUME WÄHLEN KÖNNEN.

BESTELLEN SIE NOCH DIESE WOCHE UND SIE ERHALTEN EXKLUSIV ZUSÄTZLICHE MAGNETFLOẞEN FÜR DEN PROBLEMLOSEN EINSATZ IN DER SCHWERELOSIGKEIT EINES ÄTHERSCHIFFES!





SPIELWERTE FUER SPACE: 1889

Der Uhrwerk Pinguin gilt als Ressource Gefolge der Stufe 1. Er folgt dem Besitzer durch einen speziellen Magnetschlüssel überall hin, und kann durch Lochkarten einfache Befehle programmiert bekommen die durch Fertigkeiten dargestellt werden. Der Uhrwerk Pinguin kann so später durch neue Lochkarten und mechanische Verbesserungen aufgestuft werden.

UHRWERK PINGUIN

Archetyp:	Automaton	Motivation:	Pflicht
Stil:	2	Gesundheit:	5

PRIMAERE ATTRIBUTE

Konstitution:	3	Charisma:	2
Geschicklichkeit:	2	Intelligenz:	1
Stärke:	2	Willenskraft:	2

SEKUNDAERE ATTRIBUTE

Größe:	0	Initiative:	7
Bewegung:	7	Abwehr:	6
Wahrnehmung:	6	Betäubt:	3

FERTIGKEITEN	BASIS	STUFEN	WERT	(DURCHSCHNITT)
Bühnenkunst	2	3	5	(2+)
→ Gesang (Spieluhr)			6	(3)
Sportlichkeit	2	1	3	(1+)
Überleben	1	2	3	(1+)
Waffenlos	2	3	5	(2+)
→ Schnabelhieb			6	(3)

TALENTE

Bezaubernd 1 Die Melodie der Spieluhr kann die Zuhörer hypnotisieren (Siehe GRW S. 172)

SCHWAECHEN

Stumm

WAFFEN	WERT	GROESSE	ANGRIFF	(DURCHSCHNITT)
Waffenlos	0N	0	5N	(2+)N
Schnabelhieb	0T	0	6T	(3)T



Betreff: Instant-Erpresserbrief-Rollenspiel/Bullshit

Zeitrahmen: Wenn der erste zu viel Bier intus hat, um seine Bücher auseinanderzuhalten/Wenn man den Boden der Brezelschale sieht

Personalien: Mindestens drei Spieler/Zu zweit kann man sowieso viel bessere Sachen machen.

Dies ist ein Entführerbrief,

und zwar in Comic Sans. Um schon mal klar zu machen, wie TODERNST die Angelegenheit ist.

ZUR SACHE! Bringen sie mir das erste Ding, an das sich **Hampel** von seinem letzten Klobesuch erinnert! **Hampel** gibt diesem Ding außerdem einen netten Zusatz aus dem Roman, den er zuletzt gelesen hat, also etwa *Khaleesis Anti-Schuppen-Shampoo*, und **Hampel** einen weiteren, also etwa *Khaleesis Fifty Anti-Schuppen-Shampoo-Shades of Grey*. Warum ich so etwas will? ICH stelle hier die Forderungen! IN GROSSBUCHSTABEN! Weil es BETONT WERDEN MUSS!

Warum SIE das tun sollten? Ach ja. Entschuldigung. Ich habe praktischerweise den letzten NPC entführt, für den **Hampel** auf eine Quest gehen würde. Sehen sie? Schon stehen sie mit diesem Erpresserbrief in der Hand auf einem epischen Aussichtspunkt.

Wo genau? Keine Ahnung. Das gesuchte Ding jedenfalls befindet sich im letzten Film-Setting, das **Hampel** gesehen hat, allerdings mit Setting-Elementen aus einem Rollenspiel, das **Hampel** nicht mehr sehen kann oder alternativ niemals lesen wird. Außerdem haben alle NSCs Klischee-Akzente aus **Hampel**s letztem Urlaubsland. Klar, kann auch Deutschland sein … Sie arme Existenz.

Hampel ist der Spielleiter. Er muss das alles dramatisch und ernsthaft rüberbringen. Extrapunkte, wenn er dabei die Stimme von Morgan Freeman benutzt. Er heißt ab jetzt Morgan Freeman. **Hampel** spielt irgendjemanden aus *Transformers* von Michael Bay, Geschlecht egal. **Hampel** spielt die Person rechts neben sich als völlig übertriebene Parodie. **Hampel** spielt *Drizzt Do'Urden*. Ist ein Haustier anwesend, übernimmt es die Rolle von Drizzt' Panther. Wenn sie nur zu dritt sind, gibt es wohl keinen Drizzt. Glück gehabt. **Hampel** spielt ein anthropomorphes Tier seiner Wahl. Wenn sie (immer noch) zu wenige sind, gibt es halt (auch) kein gottverdammtes anthropomorphes Tier. Und wenn jetzt IMMER NOCH **Hampel** übrig bleiben, spielen die halt langweilige Anime-Klischees ihrer Wahl, etwa die Tsundere, den Shounen-Protagonisten oder die Kindheitsfreundin des Transformers-Charakters. Googlen sie es halt.

Gegner! **Hampel** wählt: Zufällige Disney-Figuren als Zombies, realgeschichtliche Persönlichkeiten, die WIRKLICH überzeugt von ihren Ansichten sind, oder Daleks in Weihnachtsbaum-Camouflage.

Ihre Suche führt an den Ort, an dem **Hampel** seinen ersten TPK erlebt hat. Morgan Freeman kann sich entscheiden, ob er diesen Ort an das Setting anpassen oder ihn entgegen aller Logik einfach so benutzen will. **Hampel** aus dem RL erscheint als NSC (ja, es kann also zu bösen Zwillingen kommen). **Hampel** entscheidet sich, ob dieser Teil mit einer Verfolgungsjagd, einer Kneipenschlägerei oder einer Sexszene enden soll. Morgan Freeman übernimmt den Rest.

Der letzte Gegenspieler vor dem gesuchten Ding wird von Ian McKellen gespielt. Er ist in Wahrheit **Hampel**s Vater. Außerdem ist **Hampel** ein Verräter, der die ganze Zeit über für ihn gearbeitet hat. TWIST!

Sie haben Zeit bis zum Sonnenuntergang!

Liebe Entführergrüße,

der letzte NSC, dem **Hampel** etwas wirklich Ungerechtes angetan hat. Allerdings mit Superkräften aus dem letzten Superheldenmedium, das **Hampel** konsumiert hat. Gibt es mehrere Kräfte, wählt Morgan Freeman eine Kraft aus.

PS: Ja, sie dürfen das „Treffen mit dem Johnson" ausspielen, wenn sie mir das gesuchte Ding bringen, damit es zu eventueller gegenseitiger Über-den-Tisch-Zieherei kommen kann. Dabei denkt sich **Hampel** einen M.-Night-Shyamalan-Twist aus.

PPS: Die Regeln können sie sich ja wohl selbst aussuchen. Oder ausdenken. Spontan. Bitte mit ausschweifenden Regeldiskussionen. Alle lieben Regeldiskussionen.

Wer zur Hölle ist der "Hampel"?!

Mit dem "Hampel" muss der gemeint sein, der als Letzter auf dem Klo war. Also, beim ersten Mal, wenn das Wort fällt. Beim zweiten Mal ist es der links vom ersten Hampel, beim dritten der nächste. Usw. Man kann sogar eine Hampel-Brezel rumgehen lassen. Aber nicht aufessen!

Von Andre "La Cipolla" Pönitz, der eigentlich lieber das Gegenteil behaupten würde.

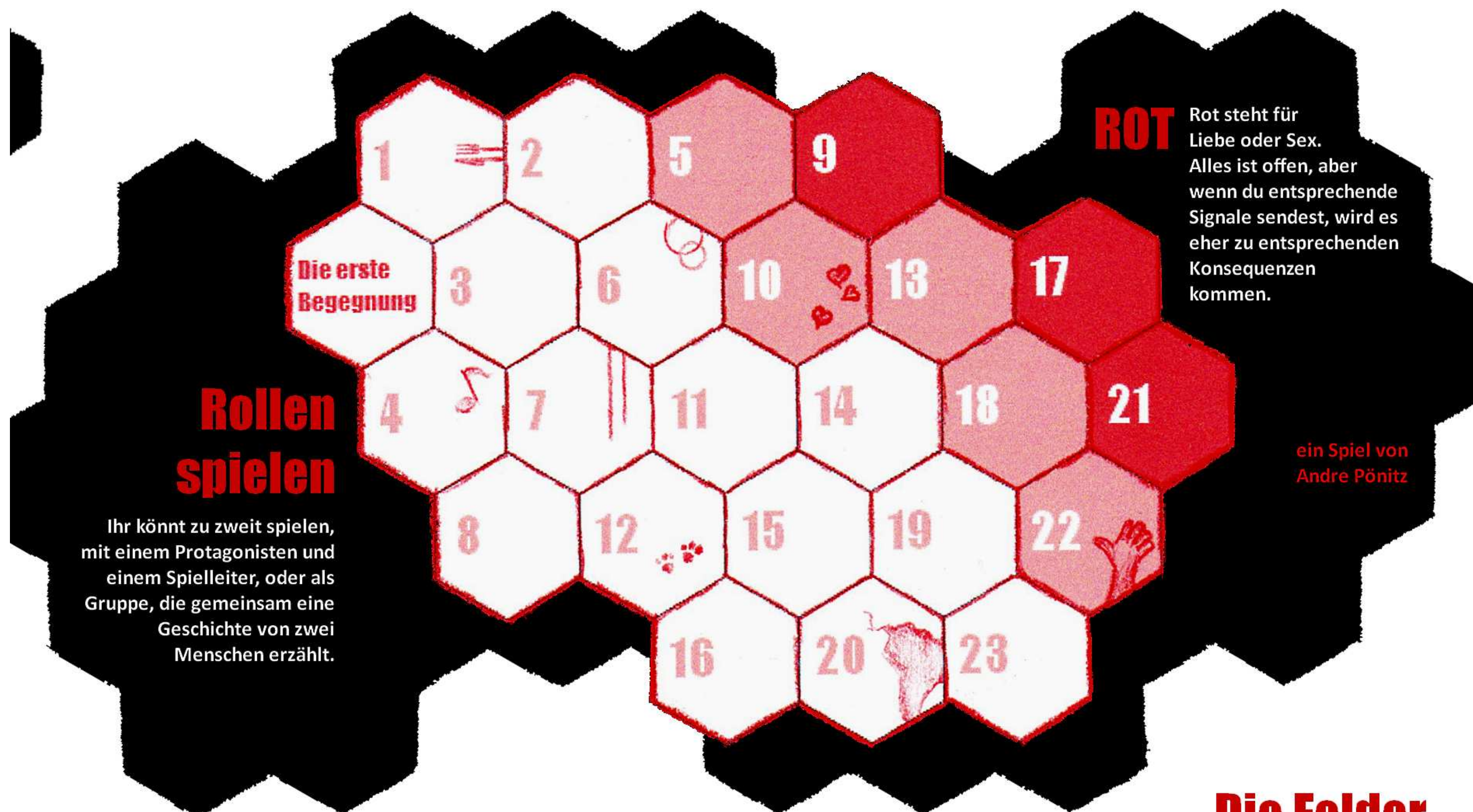
Kennenlernen

Vielleicht die gelangweilte Brünette, die sich manchmal umdreht, vielleicht der verträumte Große von nebenan.

So oder so:

Du willst diese Person kennenlernen, aus welchen Gründen auch immer. Alles, was du weißt, ist ein Name.

- Du startest auf dem Feld **„Die erste Begegnung“**. Ihr könnt eine kurze Szene des Zusammentreffens beschreiben, ohne dass etwas über die Person ans Licht kommt. Dann wählst du ein angrenzendes Feld.
- **Jedes Feld** steht für einen Moment des Kennenlernens, für ein Ereignis – und manchmal muss dabei gewürfelt werden. Ihr spielt die Szene aus und nehmt dabei nicht zu viel vorweg; ist das Thema abgehandelt, wählst du abermals ein angrenzendes Feld.
- Du hast **nicht ewig Zeit.** Jedes neue Feld steht für einen Tag, und ihr legt zu Beginn fest, wie viele Tage dir noch bleiben (wir empfehlen sieben). Läuft etwas schrecklich schief, kannst du einen Tag lang kein neues Feld wählen.
- Am Ende des letzten Tages gibt es **eine Abschlussszene** für die gesamte Begegnung. Du kannst aber auch schon davor aufhören. Manchmal ergibt es sich einfach so, manchmal wird es der beste Abschluss sein, den du bekommst. Die Abschlussszene gibt es trotzdem.



Die Felder

1. Will zusammen mit dir etwas wirklich Abgefahrenes kochen, ist aber *wirklich* schlecht darin.

2. War früher mal …
1. hingabevoller Grufti. Vermisst den Friedhof.
2. Nazimitläufer. Trauert den Freunden hinterher.
3. einige Jahre im Knast. Hat von damals noch eine Rechnung offen.
4. ganz groß in der Cosplay-Szene. Vermisst die Foto-Shootings und die Aufmerksamkeit.
5. Terrorist und fand es „eigentlich ganz lustig“.
6. Messias einer Weltuntergangssekte und glaubt immer noch an die nahe Apokalypse.

3. Will einen Filmabend mit dir machen. Es gibt …
1. Saw.
2. Bambi.
3. Twilight.
4. Herr der Ringe, komplett (Extended Edition).
5. Vampire Girl vs. Frankenstein Girl.
6. einen dir völlig unbekannten Kunstfilm.

4. Lädt dich zu einer komischen Karaoke-Party ein.

5. Gibt sich einem Freund oder einer Freundin gegenüber so richtig eifersüchtig.

6. Ist „so la-la-glücklich“ verheiratet, und es gab Stress zuhause.

7. Will mit dir zum Bungee-Jumping. Hat Höhenangst.

8. Fragt beruflich um Hilfe. Ist bei …
1. der Polizei. („Dein Gesicht kennen sie nicht!“)
2. einem Klatschblatt. („Ein Betroffener erzählt!“)
3. einer Religion. („Der Priester ist krank!“)
4. einem Kindergarten. („Pass mal kurz auf!“)
5. einer Model-Agentur. („Einfach da drücken!“)
6. einem Adult-Film-Studio. („Ach, Klischees!“)

9. Will eine Beziehung, am liebsten eine offene.

10. Kuschelt im angetrunkenen Zustand ziemlich aggressiv rum.

11. Macht dir ein Geschenk, aber es ist …
1. viel zu viel wert.
2. viel zu persönlich.
3. extrem langweilig.
4. vollkommen nutzlos für dich.
5. offensichtlich kaputt.
6. einfach nur peinlich.

12. Hat eine Wohnung mit dutzenden Katzen.

13. Braucht dich als „+1“ bei einer Familienfeier.

14. Will spontan mit dir auf einen Outdoor-Wochenendurlaub gehen.

15. Wird gerade rückfällig, und zwar wegen …
1. Glücksspiel.
2. Gras.
3. Alkohol.
4. Sex.
5. World of Warcraft.
6. Ecstasy.

16. Hat mal was gemacht und will es wieder tun.
1. Hat sich vor einem Atommüllzug gekettet.
2. Hat sich in das Pentagon gehackt.
3. Hat sich mit der Mafia angelegt.
4. Hat sich prostituiert.
5. Hat sich nach Polen abgesetzt.
6. Hat im Zoo heimlich Tiere freigelassen.

17. Redet plötzlich ziemlich aufdringlich von Heiraten und Kinderkriegen.

18. Will Gelegenheitssex, im denkbar unpassendsten Moment.

19. Braucht Hilfe bei einem Familienproblem.
1. Die exzentrische Mutter muss zu den anonymen Alkoholikern.
2. Ein verschollener Bruder will sich treffen.
3. Der kleine Sohn braucht einen Babysitter.
4. Der große Bruder hat sich an dich rangemacht.
5. Die verhasste Großmutter wird beerdigt.
6. Ein Erbdokument muss gefälscht werden.

20. Hat einen Traum: Spontan nach Südamerika auswandern. Ist sich aber noch nicht sicher.

21. Braucht deine Hilfe bei einem Fetisch.
1. BDSM, du bist aktiv.
2. BDSM, du bist passiv.
3. Füße.
4. Sex-Rollenspiele.
5. Windeln und Babysprache.
6. Gemüse.

22. Will mit deiner Hilfe ein Kind adoptieren.

23. Will dir „die Sammlung“ zeigen, bestehend aus …
1. hunderten Gartenzwergen.
2. Überbleibseln aus dem zweiten Weltkrieg.
3. seltenen Yu-Gi-Oh!-Karten.
4. fragwürdigen exotischen Reisemitbringseln.
5. Lebensmitteln mit dem Gesicht von Jesus.
6. leicht bekleideten Anime-Figuren.

Das Schwert des Sonnenuntergangs



Ein Artefakt für Savage Worlds: Rippers

Das Schwert des Sonnenuntergangs (engl. *Sword of Dawn*) erlaubt es einem Vampir mit den Wesen in seiner Umgebung spontan die Zeit bis zum nächsten Sonnenuntergang zu überbrücken.

Hintergrundgeschichte: Abseits von arkanen Ripper-Tech entwickelt sich in der Welt der Rippers auch die übrige Technik weiter und wird auch von den Mitgliedern des Kabals gerne verwendet. Das Schwert nutzt die Theorien des Physikers Dr Moses Nebogipfel, der dank seines profunden Wissens über die multidimensionale Bewegungdynamik eine Möglichkeit gefunden hat, in der Zeit zu reisen. In einem begrenzten Umfeld ist er mittels einer kleinen aber komplizierten Maschinerie in der Lage, die vierte Dimension zu überwinden. Diese wurde ihm von den vampirischen Mitgliedern das Kabals abgenommen und für ihre eigenen Zweck mißbraucht. Weshalb die Monster sich entschlossen, die Maschine mit einem Schwert zu verbinden, bleibt ihr arkanes Geheimnis. Dr. Moses Nebogipfel befindet sich nunmehr in Bedlam Irrenhaus, wo er seinen Pflegern vor den Morlocks warnt, denen er auf seine Reisen durch die Zeit begegnet ist und welche die Menschheit vernichten wollen.

Aussehen: Die Klinge besteht aus gehärtetem Stahl und ist seidenmatt poliert, der Schwertgriff hat die Form einer Fledermaus mit ausgebreiteten Schwingen. In diesem befindet sich die winzige, aber komplexe mechanische Apparatur aus Nickel, Elfenbein, Ebenholz und Quarz.

Effekt: Ergreift ein Vampir dieses Schwert, so werden alle Wesen in einem Radius von 10 Metern um das Schwert in der Zeit zum nächsten Sonnenuntergang vor katapultiert, der Zeit, in der die Kräfte des Vampirs voll entfaltet sind. Für alle Außenstehenden verschwinden sie einfach, während die Opfer des Artefakts wie eingefroren da stehen und die Umgebung um sich wie im Zeitraffertempo vorbei ziehen sehen. Das Schwert ist ein Steampunk-Artefakt, das einen Schaden von ST+3 macht. Wird sie zum Kampf eingesetzt, so besteht bei einem kritischen Fehler die Gefahr, dass die Apparatur störungsanfällig wird (siehe *Tabelle: Zeitstörungen*)

Tabelle Zeitstörungen

Wird im Kampf ein schwarzer Joker gezogen, so kommt es zu einem der folgenden Effekte:

1 - Alle Wesen im Einflussbereich altern um 1W10 Jahre
2 - Die Zeit im Kampf verläuft unsynchronisiert, sämtliche Angriffsproben erhalten einen Abzug von −4
3 - Alle Gegenstände im Einflussbereich korrodieren bis zur Nutzlosigkeit
4 - Ein zufälliges Opfer wird aus dem Einflussbereich geschleudert
5 - Schwertträger altert um 1W10 Jahre
6 - Die Zeit wird bis zum nächsten Sonnenaufgang überbrückt

Autor: Kaid Ramdani © 2014 – www.unknown-armies.de

Aus den Aufzeichnungen des Doktors Abraham von Helsing

London, der 6. Dezember des Jahres 1895

Obgleich ich in den letzten Jahren manch seltsame Dinge erlebt hab, könnte man auf den Gedanken kommen, dass ich, Van Helsing, verrückt sei, dass die mancherlei Schrecken und die lang andauernden Angriffe auf meine Nerven mich schließlich doch um den Verstand gebracht haben. Doch lassen Sie mich genau berichten. Unsere Hinweise führten uns zu einem verlassenen Friedhof in Kilburn nahe Westminster. Über den Schnee lagerten sich die Sonnenstrahlen in breiten, goldigen Fluten als wir uns vorsichtig dem Mausoleum näherten, in dem wir unseren Widersacher vermuteten. Im Inneren fanden wir den Eichensarg und mein Assistent Andrew ging systematisch vor, den Deckel zu öffnen, während ich Pflock und Hammer bereithielt.

Der Anblick des Untoten, ein bleicher glattrasierter Mann in einem Abendanzug, war umso erstaunlicher, als das ihm als Grabbeigabe ein Schwert von außergewöhnlicher Handwerkskunst beigelegt wurde. Ich zuckte zusammen, als sich seine Augen öffneten, doch in seinem geschwächten Zustand schien er keine wirkliche Gefahr darzustellen. So ließ ich Andrew zurück, um eilends meine vergessene Säge zu holen. Doch als ich einen Blick zurückwarf, waren er und der Untote urplötzlich verschwunden.

Verzweifelnd suchte ich den Ort ab, bis mich die untergehende Sonne daran erinnerte, dass ich mich allein auf einem Leichenacker befand, der von Vampiren beherrscht wird und suchte schleunigst das Weite.

Am nächsten Morgen fand man die blutentleerte Leiche Andrews auf der Friedhofsmauer aufgespießt. Seine Augen blickten mich anklagend an. Sei Gott meiner Seele gnädig.

Johann Van Helsing

Fan Lizenz

Wenn du kostenloses deutsches "Fan-Material" veröffentlichen möchtest, kannst du das deutsche "Savage Worlds Fan"-Logo verwenden. Das kostet nichts und du musst uns auch nichts zur Abnahme oder Kontrolle zukommen lassen. Du stimmst damit jedoch den folgenden Bedingungen zu:

1) Der Prometheus Games Verlag gewährt dem Lizenznehmer die nicht-exklusive, nicht-übertragbare Lizenz sich in seinem Spiel, Abenteuer, Quellenband oder anderem Produkt auf das deutsche Savage-Worlds-Regelsystem zu beziehen.

2) Der Lizenznehmer stimmt zu, das deutsche "**Savage Worlds Fan**"-Logo in unveränderter Größe und unveränderten Abmessungen auf der Vorderseite von Verpackung, Anleitung, CD-Cover, Titelseite oder sonstigem Äquivalent anzubringen. Ein PSD des Logos in hoher Auflösung kann hier heruntergeladen werden: www.prometheusgames.de/download/Savage-Worlds-FAN.zip

3) Der Lizenznehmer stimmt zu, die folgende Anmerkung in leserlichem Format und unübersehbar einzufügen:

„Dieses Produkt bezieht sich auf das *Savage-Worlds*-System, erhältlich beim Prometheus Games Verlag (www.prometheusgames.de). Savage Worlds ist ein Copyright der Pinnacle Entertainment Group. Die deutschen Texte und Logos sind Copyright der Prometheus Games GbR. Verwendung unter Genehmigung. Der Prometheus Games Verlag übernimmt keine Verantwortung für die Qualität, Nutzbarkeit oder Angemessenheit dieses Produkts."

4) Der Lizenznehmer versichert, den Lizenzgeber sowie andere Lizenznehmer, deren Angestellte, Vertreter, Lizenznehmer und Beauftragte nicht verantwortlich für jegliche Form von Verlust, Schaden, Verletzung oder Ausgaben, inklusive Anwaltskosten, die durch Verletzung dieser Vereinbarung entstehen, zu machen.

5) Der Lizenznehmer stimmt zu, kein Material aus dem *Savage-Worlds*-Regelwerk oder irgendeinem anderen urheberrechtlich geschütztem Werk ohne die ausdrückliche Genehmigung des Prometheus Games Verlags oder des Urheberrecht-Inhabers zu vervielfältigen.

6) Der Prometheus Games Verlag behält sich sämtliche geistigen Eigentumsrechte und sämtliche Nutzungsrechte an *Savage Worlds* vor.

7) Der Prometheus Games Verlag behält sich sämtliche Rechte an seinem geistigen Eigentum vor, einschließlich dem, das als Beispiel oder Illustration für das Savage-Worlds-Regelwerk, Werbematerial und andere veröffentlichte Werke verwendet wurde.

8) Der Lizenznehmer stimmt zu, in keinster Art und Weise das Produkt kommerziell zu vertreiben/nutzen.

9) Der Prometheus Games Verlag behält sich das Recht vor, diese Lizenz oder Teile davon nach eigenem Ermessen zurückzuziehen oder abzuändern.

Von Sonnenaufgang bis Sonnenuntergang

Ein One-Page-Straßenlevel-Szenario für Unkown Armies von Benjamin Georg Ramisch für 3 bis 6 Spieler

Hintergrund – Spiel der Kontrahenten

Die Dämonen und ewigen Gegenspieler Karthago und Rom rufen zur nächsten Runde in ihrem Ewigen Wettstreit, diesmal ein besonders mörderischer. Karthago heuert die „Spieler/Teilnehmer“ an und Rom heuert drei weitere Teilnehmer an darunter Cato (Typ: Anthony Hopkins als Killer, Mordauftrag), Hannibal (Unwissender Bürger/Mordopfer) und Dido (Flexibel, weitere Mörderin/Mordopfer). Der Auftrag, finde die Wahrheit in einem Closed-Room Szenario (Bunker). Die Wahrheit ist die Identität des Mörders (oder gar der beiden Mörder in der Teamvariante). Ort/Zeit: Eine beliebe Stadt in einem belieben Land zu einem beliebigen Zeitpunkt (der Gegenwart) im Winter (für die Atmospähre). Gewinner ist wessen Gruppe bis Sonnenuntergang die Lösung gefunden hat, also entweder den Mörder aufgedeckt oder dies eben verhindert, die Belohung kann gut Anknüpfungen für ein folge Abenteuer sein.

Präludium – Wünsch dir was

Die Rekrutierung Karthago sucht sich Teilnehmer aus (diese werden bei Sonnenaufgang aufgesucht) und unterbreitet ihnen seinen üblichen Vorschlag z. B Weisheit, Macht, Reichtum oder einen Dienst nach Wunsch im Austausch für einen Auftrag. Der Auftrag ist: Finde die Wahrheit bis zum Sonnenuntergang an dem Zielort der gezeigt wird (Bunker). Es droht eine Sanktion bei Scheitern der Aufgabe (natürlich eine besonders perfide nach Wahl). Rom dagegen hat zuvor seine drei Kandidaten mit Versprechungen gelockt und ihnen ihre Aufgabe erklärt.

Der Bunker in den Bergen

Aufbau: In der Mitte ein großer Aufenthaltsraum(ca.5Mx5Mx3M) an der Anzahl der Spieler +Teilnehmer Räume angrenzen, hier befinden sich ein Tisch+ Stühle und bereitgestellte Speisen/Getränke, nach Wahl auch weitere Möbel z.B Bücherregal, Couch oder ähnliches. Nach der Rekrutierung werden die Anwärter bei Sonnenaufgang auf einen Berg geführt, dort befindet sich ein Bunker (Stresswurf/Isolation). Jeder der Teilnehmer erhält einen nummerierten Schlüssel, der Mörder hat einen Generalschlüssel. Der Schlüssel öffnet je ein Schlafzimmer mit passender Nummerierung (3Mx3Mx3M) mit Bad+Tresor, in dem sich eine zufällige Waffe befindet (bei öffnen eines Tresors, dem Spieler eine Karteikarte mit Waffendaten überreichen).

Der Countdown

Im Speisesaal ist eine große digitale Anzeige an der Decke befestigt, diese zeigt die verbliebene Zeit bis zum Sonnenuntergang an.

Lasst die Spiele beginnen

Die Teilnehmer haben nun Zeit den Bunker zu erkunden, ihre Zimmer zu besichtigen und sich mit den anderen zu Unterhalten. Schnell dürften Diskussionen anfangen wegen den Tresoren/Waffen, oder was die Wahrheit den sein könnte. Wenn keiner der SCs mit der Debatte beginnt, kann dies z. B Cato oder Hannibal tun. Durch geschickt gestellte Fragen z. B warum die anderen Teilnehmer mit machen, dürften ebenfalls Paranoia entstehen(Stresswurf/Hilfslosigkeit).

Der Tote – Ein Mord, hunderte von Vorgehensweisen

Für einen ist das Spiel schon zu Ende nach dem etwas Zeit vergangen ist, die Diskussionen zu genug Paranoia geführt und mehrere der Teilnehmer sich den Bunker genauer angesehen haben, wird einer Hannibal/Dido tot/ermordet aufgefunden (Stresswurf/Gewalt). Der Tatort kann überall sein, am besten jedoch in einem der Schlafzimmer der SCs, die Verwundungen sollten möglichst zu der Waffe eines SCs passen. Nun werden wahrscheinlich erneute Diskussionen/Anschuldigungen beginnen und der Tatort sowie die Leiche untersucht werden (Art der Wunde, Blutspuren, Hinweise, z. B eine im Blut gemalte Zahl). Dido als Flexible-Dritte könnte den Auftrag haben den Verdacht auf sich zu lenken oder einfach nur abzulenken, verrückt zu spielen oder sich hilfesuchend/weinend an einen der SCs klammern und diesen so behindern. Cato dagegen muss um jeden Preis verhindern, dass er als Mörder von Hannibal vor Sonnenuntergang aufgedeckt wird (sein Deal mit Rom).

Catos Werkzeuge – Spiel auf Zeit

Die SCs können durch Gespräche, falsch gelegte Fährten, einen weiteren Mord (Dido), einen Angriff oder gar Gift(in der Nahrung)/Halluzinogenen aufgehalten werden (alles was Cato benötigt befindet sich in seinem Tresor) *alternativ auch Magie oder Avatarfertigkeiten um Catos Möglichkeiten zu erweitern.

Die Wahrheit – Spiel zu Ende

Können die Teilnehmer die Wahrheit herausfinden und den Mord klären, werden sie von Karthago belohnt, scheitern sie (Ablauf der Zeit/Opfer der Umstände) werden sie bestraft, z.B mit einem weiteren Spiel oder demselben Spiel mit vertauschten Rollen.

Anhang

Zufällige Waffen (W10): 1. Feuerwehraxt, 2. Elektroschocker, 3. Desert Eagle+7Schuss, 4.Gift/Zyankali, 5. Machete, 6. C4/Granate , 7. Wurf-/Messer, 8. Schlagring, 9. Erste Hilfe-Set, 10. Pfefferspray (oder was euch sonst besser passt, mehr unterschiedliches, heißt mehr kreative Möglichkeiten).

Die NSCs (Cato, Hannibal, Dido): Körper:55, Schnelligkeit:50, Verstand:60, Seele:30, eine paar Fertigkeiten nach Wahl wie Auf die Fresse 40%, Verführen 30%, Überreden 35% oder Waffenexperte 35% (die Werte könnt ihr auch gerne ändern, z.B ein Tausch des Verstand/Seelenwertes, verändert einiges).

Persona Cato: Cato weiß von Rom alles über den Bunker, auch in welchen Tresoren, welche Waffen sind, er muss den Wettkampf um jeden Preisgewinnen, da er sonst weder seine Familie(Geißeln Roms) noch sich selbst Retten kann (Obsession: Familie, Wut: Unentschlossenheit, Furcht:Verluste, Tugend: Kranke).

Persona Hannibal: Unwissendes Opfer, dass genau dasselbe Angebot bekam wie die SC (Obsession: Geld, Wut: Betrüger, Furcht:Armut, Tugend: Relikte).

Persona Dido: Je wie der SL sie einsetzen will, eine sehr ähnliche Rolle wie Cato, Hannibal oder doch was ganz anderes z.B hat die Aufgabe von Karthago den SCs zu helfen und Gewinnt wenn diese auch gewinnen (Obsession/Wut/Furcht/Tugend je nach Rolle, voll flexibel).

Optionale Erweiterungen/Änderungen/Vorschläge

Cato der Mörder: Könnte ein Avatar oder Adept sein (Thantomant, Terrormant, Personamant, Avatar des Henkers oder was euch sonst einfällt).

Dido die Flexible/Hannibal das Opfer: Könnte ebenfalls ein Avatar oder Adept sein (Avatar des Narren, Pornomant/in oder Entropomat/in bieten sich an).

Jedem das seine: Alle Rollen könnten von SCs übernommen werden, hier muss der SL jedoch für Cato und Dido etwas was vorbereiten, die Rolle von Hannibal ist denkbar undankbar und kann unbesetzt bleiben, in der Variante Spielen quasi fast alle Teilnehmer gegeneinander.

Änderungen der Schlafzimmer: Könnten mehr Möbel haben, oder einen zweiten versteckten Tresor oder weitere Türen.

Uhrzeit: Der Countdown der Uhr kann auch genutzt werden um das Tempo zu erhöhen oder zu Verwirren, wenn auf einmal eine Stunde fehlt.

Drei sind zu wenig: Wem die 3 NSCs zu wenig sind, kann auch einfach ein paar mehr nehmen, dies bietet deutlich mehr Komplikationen.

Nur Strassenlevel? Für noch mehr Komplikationen/Möglichkeiten, könnten die SCs Adepten und/oder Avatare sein.

Erscheinen der Dämonen: Karthago/Rom könnten per Dämonenbeschwörung erscheinen wenn Cato ein Thantomant ist und so die Ereignisse komplett verändern und selbst Cato in Verwunderung bringen, da er z.b einen ganz anderen Dämon beschwören wollte.

Manipulation der Dämonen: Die beiden Dämonen haben sich vor dem Spiel verständigt max.W3 mal ins Geschehen einzugreifen. Karthago darf hierbei nur „Knöpfe drücken+Info weitergabe“ und Rom nur „Befehle brüllen“ nutzen (so können extrem Situationen noch extremer gemacht werden oder entschärft.

Totentanz: Wer mehrAktion/Kampf möchte könnte Dämonische Besessenheit nutzen um einen Toten Angreifen zu lassen und so eine bereits ausgeschiedenem Spieler wieder eine Rolle zukommen zu lassen (der Dämon kann von einem der NSCs als Thantoman oder Karthago beschworen worden sein). Selbstverständlich kann auch einer der lebendigen SCs besessen werden, hier wäre jedoch eine Möglichkeit der Austreibung fair).

Wer ist Wer: Wenn Cato ein Personamant ist, kann er mehrfach die Rolle wechseln und die Spieler täuschen, äußert interessant wäre es auch die Spieler (in Absprache) kurzzeitig Cato übernehmen zu lassen, also am besten vor dem Beginn des Szenarios dies mit einem/zwei Spieler besprechen.

Alles Mörder: Jeder der SCs bekommt einen Mordauftrag mit Zielperson, er gewinnt wenn diese Person bis Sonnenuntergang tot ist und er nicht als Mörder entlarvt wurde, hier wäre es wohl besser mit mehr SCs als Opfer zu Arbeiten, die Spieler müssen sich gegenseitig überführen können sich aber auch Unterstützen um z.B einfacher ihren Auftrag auszuführen, vermutlich dürften sich so 2-3 Gruppen unter den SCs bilden.

Übernatürliches Phänomen/Wesen - Splitter: Splitter/Doppelgänger, Karthago hat um den Spass auf die Spitze zu treiben, von einem oder mehreren SCs Splitter erstellt die später im Bunker auftauchen(Geheimtür/en) oder gar in den Zimmern des SCs bereits warten (Stresswurf/Identität).

Alternative Teamvariante /Oder jeder gegen jeden Kann sowohl Karthago als auch Rom je ein Trio aus Mörder, Opfer und Flexiblen-Dritten stellen und die SCs in zwei Teams aufteilen, die jeweils die Wahrheit des anderen Teams aufdecken müssen, oder gar paradoxerweise beide Mörder enttarnen (hier dann mit der Option, dass die Spieler wissen das es zwei Teams gibt oder dies eben erst herausfinden lassen im Spielverlauf).

Tipps: Achte auf die Zeit, es gibt ein Zeitlimit (Sonnenuntergang). Arbeite mit Notizzetteln, damit nur einzelne SCs mitbekommen was vor sich geht und die Paranoia der Spieler reift, sei fies, böse und gemein, immerhin wollen die beiden Dämonen Spaß beim Beobachten haben! Ergänze und ändere wie du willst, das Szenario soll voll flexibel sein, alles ist möglich.

Verweis: UA Grundregelwerk/Lite Regeln notwendig, UA Postmoderne Magie (S.S.159-162, Karthago und Rom) hilfreich, weitere Anregungen im Kassiber, Dank an das Haus der Renunziation.

THE WAYBACK MACHINE von Thomas „Kyle“ Renner

Zusammenfassung:
Irgendwo in den postapokalyptischen Trümmern der Welt stehen Server, die das gesamte Wissen und die Weisheiten der beinahe vernichteten Menschheit beinhalten. Wissen ist Macht! Dies gilt heute noch mehr als früher.

Anmerkungen:
Diese Kampangnenidee wurde für kein bestimmtes System entworfen. Es bietet eine Vielzahl von Möglichkeiten sie in eine bestehende Kampagne (sozusagen als Metaplot) zu implementieren oder als eigenständigen Teil zu beginnen. Für den versierten SL wird es ein Leichtes sein, es in seine (Spiel-)Welt zu übertragen. Das Ganze kann gut als klassische Heldenreise mit dem traditionellen Grundmuster konzipiert werden. Das Setting wurde von Filmen wie der Mad Max Reihe, Waterworld und Resident Evil inspiriert.

Die (harten) Fakten:
Die Wayback Machine ist ein Server, der in ***San Francisco*** steht und Momentaufnahmen von Webseiten, Usenet-Beiträgen, Filmen, Fernsehen, Tonaufnahmen, Büchern und Software bis zum *Tag Zero* gespeichert hatte. Die gesamte Weisheit und das gesammelte Wissen der verblichenen Menschheit sind hier gelagert und hoffentlich noch erhalten. Ein Spiegelserver steht in der ***ägyptischen Bibliotheca Alexandrina***.

Der Auftrag/Das Gerücht:
Wie so oft in solchen Szenarien könnte die Kampagne oder der Metaplot mit einem Gerücht oder als *Urban Legend* beginnen. Andererseits kann auch ein mehr oder minder schmieriger Auftraggeber die Gruppe auf die Suche nach dem verlorenen Wissen schicken. Die Möglichkeiten für den SL sind hier schier unbegrenzt und er kann den Auftrag passgenau auf seine Gruppe zu schneidern. Sollten sich einer oder mehrere Charaktere der Queste verweigern (wovon grundsätzlich nicht ausgegangen wird) müssen die Spieler durch geeignete Mittel (Erpressung, höhere Belohnungen, Gewalt etc.) „motiviert“ werden.

Aufbruch ins Unbekannte:
Je nach Setting oder der Grundkonfiguration der Gruppe wird der Aufbruch wohl verschieden aussehen. Die eine Gruppe muss vielleicht zu Fuß aufbrechen, während andere vielleicht über ein mechanisches oder tierisches Fortbewegungsmittel verfügen. Zu leicht sollte man es der Gruppe natürlich nicht machen. Die Suche nach einem bestimmten Artefakt (Schlüssel, (Land-)Karte,Zugangscodes) oder einer bestimmten Person (Führer, ***Computerspezialist***, Augen-/Zeitzeuge) sollte einer schnellen Abreise natürlich entgegenstehen. Der Spielleiter kann hier ganz nach seinem Geschmack sogar mehrere unabhängige Abenteuer entwerfen, sollte aber dennoch den Bogen nicht überspannen. Scheint das Ziel nicht zu erreichen sein, wird die Gruppe bald demotiviert das Handtuch werfen.

Mögliche Gegner und Probleme:
Was wäre eine Kampagne ohne Gegner oder Probleme mit denen die Charaktere zu Kämpfen haben. In einem Endzeitsetting gibt es natürlich mannigfaltige Möglichkeiten den Spielern das Leben schwer zu machen. Begonnen bei Strahlung oder vergiftetem Wasser und Essen, dem Fehlen von Nahrungsmitteln (und der damit zusammenhängenden Nahrungsbeschaffung), die Witterung (Sandstürme, Orkane oder Blizzards), mutierte Lebewesen oder Gangs, die ein bestimmtes Territorium für sich beanspruchen. Schön sind natürlich Rivalen die immer wieder auftauchen (sollten sie nicht bei der ersten Begegnung mit der Gruppe das Zeitliche gesegnet haben). Ein irres Stadtoberhaupt, das hinter das Geheimnis/den Auftrag der Gruppe gekommen ist und nun ein großes Stück vom Kuchen abhaben will, ist ein
ausbaufähiger Widersacher.



Denkbar wäre auch ein mutiertes Monster, dass die Gruppe über eine Lange Strecke verfolgt und immer wieder angreift (weil die Spieler vielleicht den Nachwuchs verzehrt haben?).

Hier einige kleine Beispiele:

Kannibalen: Die Spielergruppe zieht durch das Gebiet von Kannibalen und/oder wird von diesen verfolgt und/oder gefangengenommen. Die Charaktere könnten sich auch dazu entschließen dem Treiben ein Ende zu setzen und den Stamm vernichten. Eine weitere Möglichkeit wäre auch, dass ein Gruppenmitglied oder ein den Spielern nahestehender NSC von den Menschenfressern entführt wird oder die Unholde ein wichtiges Artefakt zur Missionserfüllung in ihrem Besitz haben.

Plattentektonik:
Seit dem *Tag Zero* sieht die Welt nicht mehr so aus wie früher. Wo damals Berge standen sind jetzt vielleicht tiefe Meere oder sengende Wüsten. Die Gruppe muss einen langen gefahrvolleren Umweg nehmen, oder sich alternative Fortbewegungsmittel beschaffen.

Endzeitkultisten:
Ein schräger Kult wird auf die Gruppe aufmerksam und will verhindern, dass die verdorbenen Weisheiten (welche ihrer Meinung nach zum Untergang der Menschheit führten) durch die Spieler geborgen werden.

Die zweite Gruppe:
Der Auftraggeber schien doch nicht so zuversichtlich in Bezug auf die Zielerlangung der Spielergruppe gewesen zu sein und hat eine zweite Gruppe mit demselben Auftrag angeheuert. Hier kann sich ein durchaus interessantes Rennen um das fast vergessene Wissen mit einer zumindest ebenbürtigen Gruppierung entspinnen. Denkbar wäre aber auch, dass ein anderer Drahtzieher von dem Vorhaben Wind bekam und nun das gespeicherte Wissen für sich beansprucht.

Eine mysteriöse Krankheit:
Gruppenmitglieder oder ein wichtiger NSC könnten von einer Krankheit befallen werden, die das Weiterreisen unmöglich macht. Das Auffinden eines Heilmittels wird zur wichtigen Mission.

Die Wayback Machine:
Natürlich ist die Wayback Machine kein einsamer Rechner, der in irgendeinem Büro herumsteht, sondern eine Serverlandschaft, die in der Lage war die damalige Masse an Daten zu verarbeiten. Der Haken an der Sache wird sein das ganze System wieder zum Laufen zu bekommen und die Daten zu bergen. Hier könnte der im vorgenannten Abschnitt genannte Computerspezialist zum Tragen kommen. Vielleicht ist das Gebäude, in dem der Server steht, auch zusätzlich gesichert (und die Fallen funktionieren sogar noch). Es wäre auch durchaus möglich, dass selbsternannte Hüter die Maschinerie schützen. Alles in allem wird es für die Gruppe nicht einfach sein ihren Auftrag zu erledigen. Denkbar wäre auch, dass Fanatiker die Maschine eher zerstören, als das Wissen herausgeben wollen (Stichwort: Selbstzerstörungsmodus).

Plot Twist:
Es könnte durchaus reizvoll sein, dass die Gruppe kurz vor dem Ziel aufgehalten wird. Der Server wurde zerstört oder andere Gründe traten ein, die die Auftragserfüllung unmöglich machen. Hier könnte der Spiegelserver in der ägyptischen Bibliotheca Alexandrina die Lösung für die Probleme der Spieler darstellen und die Kampagne somit deutlich verlängern. Gnadenlose Spielleiter können den Spielern auch als Auflösung „Es war tatsächlich nur eine Legende“ vorsetzen.

Generator für magische Schwerter

Magische Waffen sind immer gern gesehenes Loot in jedem Abenteuer und natürlich wirkt ein Schwert gleich viel mächtiger, besser und toller, wenn es auch noch einen tollen Namen hat. Daher hier diese Tabelle, die mit einigen fixen Würfen ein tolles magisches Schwert für euch „entwirft“. Dabei geht es hier bewusst rein um den Namen der Waffe, nicht um die Fähigkeiten/Boni, die müsst ihr euch schon selber aus den Ärmeln, passend zu eurem Spielstil und Powerniveau, schütteln.
6 Tabellen, die ersten vier sind für den Namen der Waffe (3W20 und 1W6), die letzten Beiden (2W6) für die Herkunft des Artefaktes.

W20	Präfix
1	Gramhaftes
2	Irrisierendes
3	Strahlendes
4	Kakophonisches
5	Sirrendes
6	Klirrendes
7	Vibrierendes
8	Schweigende
9	Federleichte
10	Verstörende
11	Faszinierende
12	Kapriziöse
13	Schwingende
14	Pulsierende
15	Singende
16	Rote
17	Blaue
18	Gelbe
19	Grüne
20	Schwarze

W6	Art
1	Langschwert
2	Kurzschwert
3	Breitschwert
4	Bihänder
5	Bastardschwert
6	Falchion

W20	
1	stürmischen
2	brutalen
3	beeindruckenden
4	leuchtenden
5	imposanten
6	maximalen
7	minimalen
8	rasenden
9	katatonischen
10	würdevollen
11	gramhaften
12	erniedrigenden
13	gerechten
14	ungerechten
15	strafenden
16	strahlenden
17	flatterhaften
18	faszinierenden
19	makellosen
20	makelhaften

W20	
1	Gerechtigkeit
2	Ungerechtigkeit
3	Strafbarkeit
4	Dominanz
5	Ignoranz
6	Heiligkeit
7	Boshaftigkeit
8	Herrlichkeit
9	Grausamkeit
10	Barmherzigkeit
11	Wut
12	Schmerz
13	Stille
14	Arroganz
15	Eleganz
16	Moral
17	Brutalität
18	Kraft
19	Sonne
20	Explosion

W6	Volk
1	Elben
2	Zwerge
3	Halblinge
4	Orks
5	Nekromanten
6	Riesen

W6	Herkunft
1	Nordens
2	Südens
3	Osten
4	Westens
5	Untergrunds
6	Meere

Ein Wurf von 10,3,9,7,5,6 ergibt also ein „Verstörendes Breitschwert der katatonischen Boshaftigkeit, erschaffen von den Nekromanten der Meere“. Ob man jetzt die Würfel gemeinsam wirft und nach Gutdünken verteilt oder auf jede Tabelle einzeln würfelt, ist jedem frei gestellt. Sollte auf Tabelle 3&4 eine Doppelung vorkommen (2&17 ergibt ja brutale Brutalität), dreht man die Zahlen einfach um (und schon wird aus Brutaler Brutalität die flatterhafte Ungerechtigkeit)

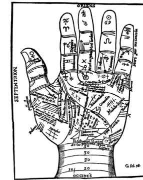
Viel Spaß damit

Ralf „Tequila“ Siedek – www.tequilaswelt.de

Die Bruderschaft des Sonnenuntergangs

(Eine "Geheim" - Gesellschaft für cthulhuide und ähnliche Rollenspiele in der Gegenwart)

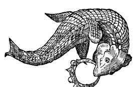




Die Bruderschaft des Sonnenuntergangs ist eine Geheimgesellschaft, die es sich zur Aufgabe gemacht hat, die Welt in eine neue Epoche zu führen, eine Epoche des Chaos und der Agonie. Gegründet wurde die Gesellschaft im Jahre 1991 in einem kleinen Plattenladen in Oslo namens Helvete. Einige jugendliche Blackmetalfans/Musiker schlossen sich zu einem sogenannten inneren Zirkel zusammen, mit dem Ziel, mittels ihrer Musik und ihrem satanischen Glauben an unglaubliche Macht zu gelangen. Anfangs wurde der Zirkel von den beiden Freunden Euro Nymous und Grish Nakh (Natürlich Pseudonyme, ihre waren Namen liegen im dunklen verborgen) gegründet. In den folgenden Jahren konzentrierte man sich darauf, seinen Einfluss (recht erfolgreich) auszubauen und Jünger zu requirieren, die mit verschiedenen Aufgaben (z.B. Brandstiftung in alten Kirchen) betreut wurden, um die Gesellschaft in Norwegen (und später in ganz Nord&Mitteleuropa) zu destabilisieren.

Dies ließen sich die Obrigkeiten natürlich nicht bieten und so begann eine Verfolgung des inneren Zirkels, der seine Macht eindeutig überschätz hatte. Ein Handfester Streit zwischen Euro und Grish führte zu einem Zerwürfnis, in dessen Folge Grish Euro erschlug und dafür für viele Jahre ins Gefängnis wanderte, wo er zu einem Aktivisten der politisch rechten Szene Norwegens wurde. Der innere Zirkel zerbrach danach nach außen hin, aber einige alte Mitglieder formten aus der Asche des Vergangenen etwas Neues und agierten fortan wesentlich subtiler und geschickter.

In der heutigen Zeit besteht der innere Zirkel immer noch, hat sich weiterhin dem satanischen Grundprinzip verschrieben und arbeitet an einem Plan, das glorreiche Ziel Satans ungeborener Seele zu besiegeln. Dazu benötigen sie eine hohe Anzahl an Artefakten, die an vielen verschiedenen Orten weltweit verwahrt werden. Teilweise in Museen, teilweise aber auch in Privatbesitz. Um an diese zu gelangen agiert die Bruderschaft einer nahezu perfekten Tarnung: Alle involvierten Mitglieder sind Musiker in diversen Black Metal Bands. Diese Bands touren weltweit und sind daher in der Lage, an vielen verschiedenen Orten zuzuschlagen. Hierbei wird darauf geachtet, dass man völlig dezentral organisiert ist. Jede Band an sich arbeitet in Stil einer terroristischen Zelle und kennt nur ihren persönlichen Verbindungsmann zum inneren Zirkel der Bruderschaft des Sonnenuntergangs. Dieser wiederum nimmt an territorialen Treffen statt, die Länderbezogen sind. Jedes Land hat ein Mitglied, das direkt dem inneren Zirkel berichtet, welcher wiederum alle Entscheidungen trifft. Unbestätigten Gerüchten zufolge besteht der Rat inzwischen aus 5 Mitgliedern, die schon zu Helvetezeiten im Zirkel aktiv waren. Niemand weiß genau, wer zu diesen Fünf gehört, jedoch gilt es als wahrscheinlich (in gewissen Kreisen), das Attila Csihar, der Frontman der Band Mayhem, einer jener Fünf ist. Dafür spricht, das er auf wichtigen Konzerten der Band eine verrottete Priestersoutane trägt, die aus dem Besitz von Papst Benedikt, dem 15. stammt, als dieser noch Priester war. Dieser Soutane wird eine hohe magische Relevanz zugesprochen, jedoch leugnet die Kirche sowohl dessen Bedeutung, als auch die Tatsache, das sich dieses Artefakt in den Händen eines Okkultisten befindet. Gerüchten zufolge ist genau diese Soutane aber notwendiger Bestandteil des Rituals, welches den ewigen Sonnenuntergang bringen soll. Tiefergehende Recherchen könnten ans Tageslicht bringen, das Attila die Soutane immer 7x7 Tage vor einem weiteren Diebstahl eines Artefaktes öffentlich trägt.





Wie weit die Planungen für das Ritual fortgeschritten sind, ist vollkommen unbekannt. Es ist aber zu vermuten, dass man bereits ein gutes Stück vorangekommen ist und nur noch ein- bis zwei Handvoll Puzzleteile fehlen.

Idee&Text Tequila / www.tequilaswelt.de



Um Kopf und Kragen...

Ein Rippers-Abenteuer von Oliver Sieger

In diesem Szenario werden die Protagonisten mit einem äußerst tückischen und grausamen Attentat konfrontiert, dass im schlimmsten Fall zum Tod eines SC führen kann. Wahlweise kann das Attentat auch auf einen mehr oder weniger wichtigen NSC (z.B. einen einflussreichen Ripper oder einen reichen Gönner) verübt werden.

Hintergrund
In London hat sich ein neuer geheimer Kult angesiedelt.
Dieser Kult steht auf der Seite der Kabale und hat es sich zur Aufgabe gemacht die Ripper zu schwächen. Der Kult ist im Besitz ganz besonderer, uralter Artefakte. Hierbei handelt es sich um von Dämonen geschmiedete Halsbänder, die für besonders makabere Hinrichtungen verwendet werden. Im Halsband ist ein magischer, blutroter Kristall angebracht, der bei Sonnenuntergang seine ganze, grausame Macht entfaltet und ein Portal öffnet, das den Kopf des Opfers in eine fremde Dimension reißt.
Zu jedem Halsband gibt es einen passenden Kristall zur Deaktivierung, welche sicher von den Kultisten, in ihrem Versteck, verwahrt werden.

Das Attentat
Die Schwierigkeit dieses Szenarios hängt stark vom Zeitpunkt des Attentats ab, da den Rippern nicht viel Zeit bleibt um das Halsband zu deaktivieren. Hier sollte man die Fairness im Auge behalten, da ein Versagen drastische Konsequenzen nach sich ziehen würde.
Das Attentat sollte am besten in einer großen Menschenmenge, oder an einem Ort, an dem sich der der Attentäter unbemerkt der Zielperson nähern kann, stattfinden.
Der Attentäter legt dem Opfer überraschend das Halsband um, welches sofort magisch schließt und nun nur noch durch den passenden Kristall entfernt werden kann. Hat der Attentäter sein Werk vollbracht, hetzt er sofort davon und versucht den Protagonisten zu entkommen. Nehmen die Ripper die Verfolgung auf, beginnt eine Verfolgungsjagd (GERTA S. 156ff). Gelingt es den Helden den Schurken zu stellen, wird er bis zum Tod kämpfen. Sollte es den Rippern nicht gelingen den Kultisten einzuholen, können sie sehen, wie ein Reisepass aus seiner Tasche fällt.

Der Attentäter
Der Attentäter ist ein junger, heruntergekommener Mann.
Seine Kleidung ist dreckig und zerlumpt.
Behandle den Attentäter und die folgenden Kultisten wie „Böser Kultist" (Rippers S.219). Allerdings besitzt der Attentäter keinen Säbel. Er kann nicht reden, da ihm die Zunge herausgeschnitten wurde. Und er ist auch nicht bereit zu kooperieren, sollte es den Protagonisten gelingen ihn lebendig zu erwischen. Er hat nur wenige Gegenstände bei sich. Darunter befindet sich ein Zettel mit einer handschriftlichen Notiz:

„Das Band wurde aktiviert! Sieh zu, dass [Name des Opfers] es noch vor Sonnenuntergang erhält, sonst wird es dich töten!"

Desweiteren besitzt er etwas Kleingeld und einen Reisepass mit seiner Adresse.

Die Wohnung
Die Wohnung befindet sich im Obergeschoss eines heruntergekommenen Mehrfamilienhauses in einem ärmlichen Stadtteil Londons, bei welcher die Zugangstür verschlossen ist. Sollte der Attentäter entkommen sein, hört man hektische Bewegungen hinter der Tür. Bemerkt der Attentäter die Protagonisten, kommt es zum Kampf. Haben sich die Helden schon vorher um den Kultisten gekümmert, finden sie eine leere Wohnung vor, welche aus zwei Räumen besteht. Der größere Raum wird direkt durch die Eingangstür betreten. Hier befinden sich ein Bett, ein Schrank, ein gepolsterter Sessel und ein kleiner Holzofen. Der kleine Raum ist eine Abstellkammer, in der sich eine Menge Unrat und eine verschlossene Truhe befinden. Folgende Gegenstände können in der Wohnung gefunden werden:
In der *Truhe* befindet sich etwas Silberbesteck, offenbar Diebesgut.
Die Unterseite des *Sessels* wurde aufgeschlitzt und darin wurde ein kleiner Stapel Briefe versteckt. In diesen werden immer nur kurz ein Treffpunkt und eine Zeit genannt. Der Treffpunkt, eine alte Kirchenruine außerhalb Londons, ist immer derselbe und die letzte Zeit war der gestrige Tag.
Unter *einer losen Diele,* neben dem Bett, befindet sich ein kleiner verdreckter Zettel, auf welchem das Halsband und ein weiterer Kristall skizziert sind. Das Halsband und der Kristall sind durch eine Linie miteinander verbunden.

Das Versteck der Kultisten
Die Reise zur Kirchenruine nimmt selbst mit der Kutsche einige Zeit in Anspruch, aber sie sollte natürlich vor Sonnenuntergang erreicht werden.
Die meisten Wände der Kirche sind bereits eingestürzt und auch das Dach der Kirche ist quasi nicht mehr vorhanden. Die komplette Ruine ist zugewuchert. In der Kirche gibt es keinerlei Anhaltspunkte auf die Kultisten. Hinter dem Altar gibt es eine bewachsene Holzluke, welche mit bloßem Auge schwer zu entdecken ist. Mit dem Zauber „Arkanes entdecken," kann man durch die Spalten der Luke ein schwaches Leuchten erkennen.
Durch die Luke gelangt man in ein etwa zehn auf zehn Meter großes, modriges Kellergewölbe mit einem Brunnenschacht in der Mitte.
Scheinbar wohnen einige der Kultisten in diesem Gewölbe, daher stehen einige provisorische Betten, Tische und Stühle darin. Auf einem Tisch liegen fünf weitere dämonische Halsbänder.
Im Gewölbe befinden sich auch einige Kultisten (Anzahl der SC + 2). Behandle einen von ihnen als Wildcard. Er ist ihr Anführer und trägt die Kristalle zur Deaktivierung der Halsbänder bei sich. Die Kultisten sind vom Erscheinen der Protagonisten überrascht, aber durchaus auf einen Kampf in ihrem Gewölbe vorbereitet. Nicht Alle sind bereit bis zum Tod zu kämpfen, sind die Ersten gefallen, versuchen die Kultisten mitsamt den Halsbändern zu fliehen und sich in Sicherheit zu bringen. Der Anführer ist hasserfüllt und wird bis zum Tod kämpfen, allerdings versucht er, sobald sein Tod sicher ist, die sechs Kristalle zur Deaktivierung der Halsbänder in den Brunnen zu werfen. Würfle vorher mit einem W6 aus, welcher der Kristalle zu dem aktivierten Halsband gehört. Der Anführer hat eine Schriftrolle mit der Formel zur Aktivierung bei sich.
Der Brunnen ist ca. zehn Meter tief und am Grund steht das Wasser ungefähr einen Meter hoch.
Im Gewölbe befinden sich auch einige Seile und Eimer die zur Hilfe genommen werden können, falls Kristalle im Brunnen gelandet sind.
Das Halsband kann durch eine simple Berührung mit dem passenden Kristall deaktiviert werden und fällt dann einfach zu Boden und verliert so auch seine komplette, magische Energie.

Sollte es den Helden nicht gelingen das Halsband vor Sonnenuntergang zu entfernen, geht von dem Kristall im Band ein schrilles, kreischendes Geräusch aus und er beginnt zu leuchten. Nach kurzer Zeit öffnet sich ein Portal im Halsband und reißt dem Opfer de n Kopf ab. Im Dimensionstor verschwindet auch das Halsband und das Portal schließt sich wieder. Lediglich der kopflose Leichnam bleibt zurück.

Wie geht es weiter?
Dies war lediglich der Auftakt.
Noch sind einige Dinge ungeklärt:
Wurde der Kult durch den Tod des Anführers zerschlagen?
Durch welche Macht der Kabale erlangten die Kultisten die dämonischen Halsbänder?
Wird es weitere Anschläge geben?
Dies sollen lediglich ein paar Denkanstöße sein und können, müssen aber nicht, zu weiteren Abenteuern führen.

Dämonisches Halsband (verflucht)
Sollte es den Rippern gelingen eines oder mehrere der Halsbänder in ihren Besitz zu bringen, behandle es wie ein verfluchtes Relikt (Rippers S.122). Die Willenskraftprobe muss bei der Aktivierung eines Halsbands, sowie beim umlegen des Halsbands abgelegt werden. Für die Deaktivierung mit dem passenden Kristall, erfordert es keine Willenskraftprobe.

Sir Jonathan Wright
EIn Rippers-NSC
Text von Oliver Sieger | Design von Alexandra Sieger



Auf dieser Seite wird Sir Jonathan Wright, ein Charakter für Rippers, beschrieben. Jonathan ist ein Gönner der Ripper, der jedoch unbewusst gegen die Ripper agiert, da er von einem Nachtalb besessen ist.

Familie und Leben

Sir Jonathan wurde 1857 geboren und wuchs in einer wohlhabenden Familie auf. Sein Vater, Sir Arthur Wright, begann mit einem kleinen Bergbauunternehmen und konnte es über die Jahre ausbauen und so den Wohlstand der Familie sichern. Seine Mutter, Amelia Wright, war eine fürsorgliche Mutter und kümmerte sich um die Erziehung und die Ausbildung ihres einzigen Sohnes. Sie war eine recht kränkliche Frau und starb kurz vor Jonathans 16. Geburtstag. Es stand schon früh fest, dass Jonathan in die Fußstapfen seines Vaters treten würde und es war auch sein Wille das Familienunternehmen weiterzuführen. Arthur Wright starb 1881 an den Folgen einer Lungenentzündung. Unter der Führung von Jonathan konnte das Unternehmen expandieren und sogar eine Zweigstelle in Indien einrichten. Zu dem Unternehmen gehören hauptsächlich Kohle- und Eisenminen und einige Eisenhütten. Kurz nach dem Tod seines Vaters lernte der junge Gentleman Sophia Augustine kennen. Die beiden verliebten sich auf den ersten Blick und es dauerte nicht lange bis sie 1882 heirateten. Im Jahre 1884 wurde ihr gemeinsamer Sohn, Arthur geboren. Sir Jonathan ist ein absoluter Familienmensch und liebt seine Frau und seinen Sohn über alles. Er ist ein fast überfürsorglicher Vater und versucht möglichst viel Zeit mit seiner Familie zu verbringen.

Die Familie Wright lebt auf einem großen Anwesen mit einigen Bediensteten. Sir Jonathan ist ein sehr belesener Mann und besitzt eine, für eine Privatperson, erstaunlich große Bibliothek mit einem geheimen Arbeitszimmer, dass durch eine verborgene Tür erreichbar ist.

Den ersten Kontakt mit den Rippern hatte Jonathan, als sie sich an ihn wandten um Untersuchungen in einer seiner Eisenminen durchzuführen. Da die Ripper anschließend ungeklärte Mordfälle in der Umgebung aufklären konnten, wurde sein Interesse an der Organisation geweckt und er begann sie finanziell zu unterstützen. Er weiß, dass die Ripper sich mit Übernatürlichem befassen, jedoch ist er sich über die wahren Bedrohungen durch die Kabale nicht bewusst.

Der Nachtalb

In Jonathans Büchersammlung befindet sich ein kleines, unscheinbares und in schwarzes Leder eingebundenes Buch. Das Buch ist von unbekanntem Ursprung und entstand vermutlich im 13. Jahrhundert. Die Texte des Buches wurden auf Latein verfasst und wurden mit Blut geschrieben. In dem Buch werden alte Wesen, Legenden und Rituale beschrieben. Nach dem Lesen tat Jonathan es als Humbug ab und interessierte sich nicht weiter dafür. Doch in Wahrheit wurde durch die Lektüre die unscheinbare Kraft des Buches aktiviert und ein Dämon beschworen. Bei diesem Dämon handelt es sich um einen Nachtalb, eine heimtückische Kreatur, die keine Manifestation in der realen Welt hat und nur im Lichtäther existiert. Der Nachtalb beeinflusst sein Opfer über die Träume und treibt den Besessenen zu unbewussten, schrecklichen Taten an. Sir Wright ist sich dieser Beeinflussung nicht bewusst. Der Dämon quält Sir Wright nachts mit Albträumen, doch lässt sie ihn beim Aufwachen vergessen. Jonathan meint einen traumlosen, ungestörten Schlaf zu haben, zeigt aber zunehmend Symptome von Schlaflosigkeit. Je länger er vom Dämon beeinflusst wird, desto ausgelaugter und erschöpfter wirkt er.

Sein Verhalten ändert sich ebenfalls über die Zeit. Jonathan wird sich nach und nach immer weiter zurückziehen und mehr Zeit alleine in seiner Bibliothek verbringen. Sir Wright wird unter extremen Stimmungsschwankungen leiden und oft leicht reizbar oder depressiv sein.Der Nachtalb wird ihn über die Zeit sogar dazu bringen seiner Familie unbewusst zu schaden. Jonathan wird beginnen seine Frau Sophia durch winzige Mengen Arsen zu vergiften.

Der Dämon weiß von den Rippern und der Bedrohung, die sie für ihn darstellen und so wird er versuchen den Rippern zu schaden und sie durch Sir Wights Verbindung zu ihnen zu unterwandern. So werden die Ripper oft Einladungen zum Essen bekommen, oder fehlleitende Informationen. Bei den gemeinsamen Essen wird er ebenfalls versuchen die Ripper unbemerkt mit Arsen zu vergiften. Eine Möglichkeit die Ripper zu unterwandern und Misstrauen unter ihnen zu säen, wäre die Bevorzugung eines bestimmten Spielercharakters. Der Charakter könnte nützliche Gegenstände oder falsche Hinweise auf mögliche Intrigen gegen ihn erhalten.

Der Nachtalb wird den Rippern aber hin und wieder auch nützliches Wissen oder Ratschläge zukommen lassen, damit das Vertrauen der Ripper nicht verloren geht. Der Dämon geht sehr subtil vor und beeinflusst Sir Jonathan Wright über einen langen Zeitraum. Behandle Sir Jonathan als Wildcard „Unschuldigen“ (Rippers S. 216), gewähre ihm aber in Verstand und Willenskraft W12, wenn der Dämon seinen Willen druchsetzen möchte.

Befreiung

Nach einer gewissen Zeit der Besessenheit fällt schon durch Jonathans äußere Erscheinung auf, dass etwas nicht stimmt. Sollte er zu Ärzten gehen, werden sie keine Krankheit diagnostizieren können.

Sollte es den Rippern gelingen, an das kleine, schwarze Buch zu gelangen, können sie mit dem entsprechenden okkulten Wissen erfahren, dass Jonathan von einem Nachtalb besessen ist. Das Buch befindet sich in einer verschlossenen Schublade in Jonathans geheimem Arbeitszimmer. Ohne dieses Buch wird es beinahe unmöglich sein, den Dämon eindeutig zu identifizieren. Es ist außerordentlich schwierig Sir Wright von dem Nachtalb zu befreien, ohne sein Leben zu beenden, da Jonathan die einzige Verbindung des Dämons in die reale Welt ist. Hier würde es sich anbieten, die Ripper auf die Suche nach Experten für derartige Rituale zu schicken. Hierzu könnten entsprechende Reisen und Abenteuer mit dem Generator im Rippers-Settingbuch S. 132 ff entworfen werden.

Die Schwertfisch - OdysSee für 4 - 7 Schwertfischenthusiasten...und nur für solche

Das Ziel des Spiels ist es, ein möglichst glückliches Schwertfischleben zu führen anhand einer gemeinsamen, ausgespielten Odyssee zur Laichstelle des Schwertfischschwarms. Dabei versucht jeder Spieler möglichst viele Glückspunkte zu sammeln.

Schwertfischerstellung und Eigenschaften

Jeder Spieler erschafft zuerst seinen Schwertfisch, der nach einer menschlichen Klingenwaffe benannt ist - Dolch, Rapier, Degen, der Freiheit sind keine Grenzen gesetzt. Jeder schreibt den Namen seines Fisches auf ein Blatt Papier und darunter die folgenden drei Eigenschafen: Schwert, Flosse und Schuppen, welche nach Belieben mit den Werten 3/2/1 versehen werden.
Es wird immer auf eine Schwierigkeit von 6 gewürfelt; jeweils ausgewählte Eigenschaft plus W6.

Die drei Eigenschaften:
Schwert wird genutzt für Kampf und Einschüchterung.
Flossen steht für die Agilität und das Geschick des Fisches.
Schuppen stellt seine Präsenz und Überredungskunst dar.

Das Ausspielen der Szenen

Reihum übernimmt nun immer jeweils ein Spieler die Regie über die folgende Szene. Dabei bleibt sein eigener Schwertfisch inaktiv. Derjenige der zuletzt Fisch gegessen hat fängt an. Dazu kann er eine der vorgefertigten Szenen auswählen oder eine gänzlich neue erschaffen. Pro Spieler wird eine Szene gespielt, bei vier Spielern können es auch zwei sein, je nach Belieben.

In jeder Szene kommt eine Herausforderung vor, die der Erzähler so gut wie möglich beschreibt. Anschließend wählt der Erzähler im Verborgenen eine der drei Eigenschaften aus, wodurch Würfe auf diese in der laufenden Szene mit einem Bonus von 2 versehen sind. Reihum beschreibt nun jeder Spieler, wie sein Schwertfisch die Herausforderung zu bewältigen versucht und welche der drei Eigenschaften dabei zur Geltung kommt. Sobald alle Spieler ihre Handlungsweise dargestellt haben, deckt der Erzähler die auserkorene Eigenschaft aus.
Zudem wird die beste Darstellung vom Erzähler mit einem einmaligen Bonus von 1 auf den Wurf versehen. Nun würfelt jeder Spieler seine Probe.

Jeder Spieler, dessen Probe erfolgreich war, erhält einen Glückspunkt. Der Erzähler beschreibt dabei, wie sich das Bestehen und Misslingen der Probe auswirkt.

Es ist möglich, eine misslungene Probe zu wiederholen, ein so genannter Rettungswurf, aber dafür verliert der Spieler in der genutzten Eigenschaft einen permanenten Punkt. Eine Eigenschaft kann nicht unter 1 sinken. Also können nur Proben mit Eigenschaften von 2 oder höher wiederholt werden.

Beispiele für Szenen

Fischereinetze
Schwert: Durchtrennen der Netze
Flossen: Ausweichen
Schuppen: Hilfe eines Delphins in Anspruch nehmen

Nahrungssuche
Schwert: Fisch erledigen
Flossen: Nahrung jagen
Schuppen: Beute anlocken

Der Kraken
Schwert: Angriff oder Einschüchterung
Flossen: Flucht oder Befreiung
Schuppen: Ablenkung

Gefährliche Strömung
Schwert: Strömung wiederstehen
Flossen: Mit Strömung bewegen
Schuppen: Panisch umher schwimmen

Treffen mit dem U-Boot M.S. Swordfish, welches die lesebegabten Schwertfische für einen Artgenossen halten.
Schwert: Gewaltsam überzeugen
Flossen: Zeigen in welche Richtung man schwimmen muss
Schuppen: Sanftes, aber klares drauf einreden

Die Paarungsszene, die nach Ablauf aller Spielerszenen gespielt wird. (Ohne Erzähler, jeder Spieler beschreibt seinen Erfolg oder Fehlschlag.)
Schwert: Vertreiben von Konkurrenten
Flossen: Besonders flinkes Laichen
Schuppen: Bezirzen des anderen Geschlechts

Das Ende

Nach dem Ende der letzten Szene schreibt jeder Spieler verdeckt den Namen des Spielers auf, der seiner Meinung nach die beste Szene geleitet hat - dieser erhält zwei weitere Glückspunkte. Alle Namen werden gleichzeitig aufgedeckt. Die insgesamte Anzahl an Glückspunkten stellt das weitere Leben des Schwertfisches dar, wie das aussieht erzählen die Spieler reihum.
Beispiel: Ein einziger Glückspunkt könnte für ein rasches Ableben nach der Paarung stehen; während acht oder mehr Punkte bedeuten könnten, dass der Schwertfisch noch seine Urenkel kennenlernt und in die Schwertfischgeschichte eingeht.

Nils Sommer
Niklas Nagel
V. Gierszewski

Kampagne Sonnenrad

Eine kurze Raumstationen - Kampagne in einem beliebigen Scifi - Setting, wegen des Namens empfehle ich “Fading Suns”

LuxChaser, B-Klasse Raumstation
Länge: 290 Meter Breite: 70 Meter Höhe: 40 Meter Gewicht: 110 Megatonnen Generator: 1.4 Zetavolt, gespeist durch Solarsegel
Kapazitäten: 490 + 40 Crewmitglieder
Die Bewaffnung des Forschungsschiffes: Zwei leichte Lasergeschütze, klassifiziert für Meteor und Hybrisabwehr
Räumlichkeiten: Schlafräume, Forschungsräume A - G, Trainingsraum, Brücke, Maschinenraum A & B, Lager, Shuttleraum, Kantine, Schlafräume A & B, Krankenstation
Leitende Beamte: Leitende Ingenieurin Prayce Vhite, Captain Jone Arkanson, Forschungsleitung Prof. Capital Suda und Dr. Ikabot Crane

"Schau in die Sonne und der Schatten fällt hinter dich." - Charlotte Whitton

Die LuxChaser ist die letzte Raumstation auf der Erde; fünfhundert Jahre, nachdem dieser Planet durch Treibhausgase, Umweltzerstörung und Kriege unbewohnbar gemacht wurde, baute man dieses gewaltige Schiff. Durch Veränderung der Umwelt fluktuirert die Temperatur der Erde sehr stark. Im Sonnenlicht liegt sie bei 200 Grad und mehr, nachts bei maximal -120 Grad Celsius. Die LuxChaser jagt auf Grund dieser Bedingungen dem Sonnenuntergang hinterher, da dieser die einizige erträgliche und nichtlebensfeindliche Termparaturenfenster für die LuxChaser sowie deren Crew ist.

Dazu muss die LuxChaser brachiale 2800 km/h zurücklegen, in einer Höhe von 5 km von der Erdoberfläche fliegen. Das Forschungsschiff hat hohe Personalforderungen und einen massiven Wartungsaufwand, vielleicht verschlägt es die Spielergruppe deshalb dorthin.

Die Kampagne Sonnenrad

Intro - Satellite
Weltraumschrott, anscheinend ein Teil eines Satelliten bricht durch den Himmel und die LuxChaser fängt es mit ihren gewaltigen Sonnensegeln auf. Dabei entstehen neben Kollateralschäden auch zwei Risse in den Segeln, die repariert werden müssen. Die LuxChaser verliert an Geschwindigkeit und ein Sturz ist tödlich - und je langsamer das Schiff wird, desto weniger Energie stehf zur Verfügung. Eile ist geboten. Doch wer traut sich auf die Schiffsoberfläche? Nur eine Sekunde dem Luftwiderstand ausgesetzt zu sein, bedeutet den sicheren Tod!

Spannungsaufbau - Schmeck die Erde
Die Erdoberfläche zu besuchen ist aufwendig und gefährlich. Dennoch haben viele Parteien großes Interesse an den Artefakten, die auf und unter der Erdoberfläche liegen. Sie haben nicht nur geschichtliche Relevanz, sondern auch einen immensen Sammlerwert, weswegen eine kleine Crew mit Schutzanzügen auf die Oberfläche gebracht werden könnte. Doch dann findet sich der Körper eines menschlichen Wesens, dass sehr frisch zu sein scheint - mit einem Overall der LuxChaser.

Catharsis - Oneway Ticket
Die Aufzeichnungen der LuxChaser verraten, dass sie über ein zweites Maschinendeck verfügt. Die technischen Daten offenbaren aber, dass nur einer dieser beiden Räume auch genutzt wird - der Inhalt des Anderen ist nicht in den Daten vermerkt. Das zweite Maschinendeck ist in Wirklichkeit ein Gefängnis, indem die Regierung Forscher gefangen hält und die Charaktere merken, dass sie auch schon eine ganze Weile beobachtet werden. Die Forscher, die ihre Zusammenarbeit verweigern werden bei lebendigen Leibe hinausgeworfen. Der plötzliche Luftwiderstand tötet sie bevor sie auf die Erde aufschlagen.

Versucht nun die Gruppe *die Forscher zu retten* oder *vom Schiff zu fliehen*

Klimax - Die Rettung der Forscher
Sicherheitssystem müssen überwunden, Wachen überrumpelt und Systeme gehackt werden. In das Unterdeck zu kommen ist schwerer als geplant, die Lüftungsschächte sind sehr gefährlich und wenn man sich direkt durch den Boden sprengt? Das könnte das ganze Schiff zerstören! Wenn die Charaktere schließlich ein Weg dorthin gefunden haben, stellt sich die Frage, wen bringt man vom Schiff runter? Das einzige Shuttle des Schiffes, dass die abnormen Startbedingungen aushält, umfasst zehn Plätze auf denen neben den Charakteren natürlich die fünfzehn gefangenen Forscher Platz nehmen wollen. So müssen die Charaktere vor ihrer endgültigen Flucht bestimmen, wer bleibt oder mitkommen kann.

Klimax - Die Flucht
Dem Schiff zu entkommen ist schwerer als geplant. Jedes Shuttle ist Passwort geschützt und unheckbar. Wer kennt nun das Passwort, bei wem erregt es am wenigsten Aufmerksamkeit zu fragen? Der nervösen, alptraumgeplagten Piloten Evara? Dem selbstsicheren, aber arroganten Ingenieur Prayce Vhite? Vielleicht weiß der Forschungsleiter der Elektronik mehr. Aber an den kommt man so schwer ran...sobald die Charaktere das Passwort haben, könnten im letzten Moment Wachen den Weg zum Shuttle versperren. Ihre Forderung: Den Charakter mit der höchsten Intelligenz hier lassen oder man würde das Feuer eröffnen und die Wachen sehen gut gerüstet aus…

“Ihr könnt die LuxChaser verlassen, innerhalb eines Wimpernschlages ist das große, quallenartige Stahlkonstrukt am Horizont verschwunden und ihr hört, wie die Wärmekammern aktiviert werden als ihr in den kalten Weltraum eintaucht. Ihr denkt an die, die ihr zurücklassen musstet, an die Schicksale und ob es das Wert gewesen ist. Doch trotz dieses Unmutes macht sich ein warmes Gefühl in euch breit - die Dunkelheit scheint nun mehr Sicherheit zu bieten als die Sonne.”

Das Amulett der untergehenden Sonne

Ein erwachter Charakter wird bei Shadowrun vermutlich als erstes seine Taliskrämer-Connection aufsuchen, wenn dieser auf der Suche nach einem Fokus ist. Es folgen Verhandlungen, vermutlich die Übergabe einer größeren Summe von Nuyen und dann kommt der Punkt, wo der Erwachte sich zurückzieht und den Fokus an sich bindet. Fertig.

So sehr die Regeln von Shadowrun 5 Magie zu einem Werkzeug machen, so sehr ist es aber doch eigentlich ein sich stetig bewegendes Mysterium, bei dem Ursache und Wirkung nicht immer auf der Hand liegen. Oder? Wenn Du so denkst, kannst Du dem Spieler in Deiner Runde, der auf der Suche nach einem Fokus ist vielleicht zu folgender Geschichte verleiten. Dabei geht es zwar um einen Kraftfokus, Du kannst daraus aber nach belieben einen anderen magischen Gegenstand machen, der in die Hände eines erwachten Charakters gefallen ist.

Das Amulett der untergehenden Sonne ist eine aus Silber geschmiedete Kette mit eingesetzten Türkisen - eine "Squash Blossom" Kette (im Internet findest Du eine Reihe von Bildern dazu). Sie wurde irgendwann im späten 19. Jahrhundert von einem Schmieden der Navajo Indianer namens **Nakai Todachine** geschmiedet und wurde an den Schamanen des **Stammes vom bitteren Wasser** übergeben. Die Kette wurde für einige Generationen von Schamane an Schamane weitergegeben und im Jahr 2012 an den nicht mehr ganz so jungen **Hokee Burning-Dawn**, dessen magischen Fähigkeiten kurz zuvor erwachten. Burning-Dawn schloss sich wenige Jahre später wie die meisten verbliebenen Mitglieder seines Stammes dem von **Daniel Coleman** (auch bekannt als Howling Coyote) organisierten Widerstand an, der für freie Nationen der nordamerikanischen Ureinwohner kämpfte. In den folgenden Jahren während des **Geistertanzkrieges** kämpfte Burning-Dawn im nördlichen Arizona und Umgebung für die Unabhängig des Navajogebietes und kam 2016 in der Nähe von Phoenix bei einem Kampf gegen US-Truppen ums Leben. Er opferte sich in einem rituellen magischen Akt und beschwor damit einen Sturm herauf, der die generischen Kampfhubschrauber vom Himmel holte. Erst mit dem Tod von Hokee Burning-Dawn wurde Mana in die Kette gebunden und der Kraftfokus erschaffen.

Der Charakter, der die Kette an sich binden möchte, muss nicht nur die notwendige Zeit oder das notwendige Karma aufbringen, sondern in dieser Variante auch eine Reihe von Informationen sammeln, ohne diese er die magischen Kräfte des Amuletts nicht entfesseln kann. Dabei erhält der Charakter jeweils bei den Versuchen den Fokus ohne diese Informationen zu binden eine Vorahnung, was zu tun oder in Erfahrung zu bringen ist und muss sich dann auf die Suche begeben.

Stufe 1

Um den Fokus erst mal an sich zu binden, muss der Charakter den Namen des Artefaktes kennen. Diesen könnte er zum Beispiel schon von dem Verkäufer erhalten haben oder er müsste ihn recherchieren. Sobald dem Charakter der Name bekannt ist, kann er das Bindungsritual wie im Grundregelwerk (auf Seite 317) beschrieben durchführen und muss dazu 6 Karmapunkte ausgeben. Anschließend steht dem Charakter mit dem Amulett ein Kraftfokus der Stufe 1 zur Verfügung.

Stufe 2

Um den Fokus auf Stufe 2 zu binden, muss der Charakter herausfinden, wann, wo und von wem die Kette geschmiedet wurde. Zu dieser Erkenntnis kommt der Charakter bei allen Versuchen, die Bindung des Fokus zu verstärken. Die Kette ist einzigartig, wenn auch ähnlich mit anderen Ketten dieser Art und Epoche. Der Charakter wird vermutlich aufwändig recherchieren und studieren müssen und dabei Kontakte zu Experten der Navajos knüpfen müssen. Erhält der Charakter am Ende seiner Recherche die benötigten Informationen, kann er in einem weiteren Ritual und für weitere 6 Karmapunkte den Fokus auf Stufe 2 binden.

Stufe 3

Will der Charakter den Fokus auf Stufe 3 binden, bekommt er bei entsprechenden astralen Untersuchungen den Hinweis, das er sich mit einem Schamane der Navajo auf eine Traumreise begeben muss. Wie diese im Detail auszusehen hat, bleibt dem Spielleiter überlassen. Sie könnte einer metaplanearen Queste ähneln, wie sie im Straßengrimoire beschrieben wird (im englischen Exemplar ab Seite 140) oder aber einer anderen Art von astraler Begebenheit entsprechen. Das Ritual wird vermutlich Räucherstäbchen, Friedenspfeife, Tee oder andere Drogen beinhalten. Am Ende der Traumreise erhält der Charakter ein paar kurze Eindrücke vom Tod desjenigen Trägers, durch den diese Kette zu einem magischen Amulett wurde. Er erlebt die Opferung Burning-Dawns am eigenen Leibe. Er spürt, wie er sich selbst mit der scharfen Klinge des hölzernen Schwertes die Kehle... Diese Erfahrung sollte dem Charakter noch Tage später in den Knochen stecken und mit diesen Eindrücken kann der Charakter ein weiteres Bindungsritual durchführen, 6 weitere Karmapunkte aufwenden und hat den Fokus ab sofort auf Stufe 3 zur Verfügung.

Stufe 4

Der Charakter muss den Namen des Trägers in Erfahrung bringen, durch dessen Tod der Fokus erwachte und ein wenig in seinem leben herumstöbern - das kann er bei weiteren Bindungsversuchen deutlich spüren. Gelingt ihm dies, kann er mit weitere Karmapunkten und einem weiteren Ritual den Fokus auf Stufe 4 binden.

Stufe 5

Weitere astrale Untersuchungen des Fokus lassen erkennen, dass der Charakter den Ort besuchen muss, an dem Burning-Dawn zur letzten Ruhe getragen wurde (oder wo seine Asche verstreut wurde). An diesem Ort muss der Charakter in einem selbst zu bestimmenden Ritual zum Sonnenuntergang den Geist von Burning-Dawn anrufen und um seine Weisheit Kraft bitten. Die Details des Rituals können entweder aus der magischen Tradition des Charakters abgeleitet werden oder vielleicht den Sitten der Navajo entsprechen. Am Ende des Rituals, das alles in allem aber so lange dauern muss, wie ein klassisches Bindungsritual gedauert hätte, verliert der Charakter weitere 6 Karmapunkte und hat den Fokus nun auf Stufe 5 gebunden.

Stufe 6

Um den Fokus in der sechsten und höchsten Stufe zu verwenden, muss der Charakter nun den Namen des letzten Trägers des Amuletts in Erfahrung bringen und auch die Umstände, unter denen sich der Träger von dem Amulett trennte. Das bedeutet natürlich, dass es sich dabei nicht um Burning-Dawn selber handeln sollte, sondern um… Das bleibt wiederum völlig dem Spielleiter überlassen. Danach folgen wie immer Ritual und Karmakosten und der Charakter verfügt über einen Kraftfokus der Stufe 6.

Wie zu lesen ist, wird der Charakter eine Menge an Recherche und Beinarbeit betreiben müssen, mindestens ein Mal, vielleicht sogar öfters ins Pueblo Corporate Council reisen müssen, wo das Gebiet der Navajo Indianer in der Sechsten Welt liegt. Der Spielleiter kann um die aufwändigeren Aufgaben rund um die Kette jeweils kleine Abenteuer spinnen oder diese als Vorlage für eine größere Kampagne verwenden. Vielleicht findet sich während der Queste ja das hölzerne Schwert Burning-Dawns an... Viel Spaß dabei!

Ein Taxi namens Weisheit

Ein Taxi in Seattle zu ergattern ist in der Regel leicht. Mit dem Kommlink aktiviert man einen Ruf bei einem der vielfachen Dienstleister und bekommt in der Regel innerhalb von wenigen Sekunden eine Rückmeldung: Der Wagen ist gebucht und gleich da. In ländlichen Gegenden oder auch in den Barrens sieht es etwas anders aus. Bestenfalls sind die Gebühren und Wartezeiten höher, schlimmstenfalls kommt keiner.

Chandra ist eine kostengünstige Alternative dazu. Sie erscheint mit ihrem alten 46er Bulldog Step-Van gerne an Orten, an denen man kein Taxi vermutet hätte. Unvermittelt hält der in klassischem Gelb gehaltene und mit martialisch wirkendem Stahlrohrverstärkungen versehene Wagen mit quietschenden Reifen am Bordstein und aus dem Inneren ertönt ein kratziges "Springt rein, ich nehm' Euch mit!".

Die beiden Sitzbänke im hinteren Bereich bieten ausreichend Platz für bis zu 6 Passagiere (je nach Körperbau) und eine entsprechende Menge an Reisegepäck. Getrennt durch ein Metallgitter sitzt im vorderen Bereich eine ältere Orkfrau, die den Fahrersitz mehr als ausfüllt. Einem Passagier wird es schnell auffallen, dass Chandra den Wagen nur selten verlässt und viel Zeit im Inneren verbringt. Und, dass sie offenbar indischer Abstammung ist. Der Beifahrer ist eine Sarasvati-Figur (die hinduistische Göttin der Weisheit), das Armaturenbrett ist mit buntem Stoff bespannt und überall finden sich Perlenketten und kitschige Zierborten. Neben den optischen Eindrücken dominieren vor allem die olfaktorischen. Chandra verbrennt regelmäßig Räucherstäbchen in einer auf dem Armaturenbrett montierten Halterung. Wer sie darauf anspricht, wird zu hören bekommen, dass sie den Geruch des vorherigen Gastes zu vertreiben versuche.

Was einem aufmerksamen Beobachter weiterhin auffallen wird ist, dass Chandra den Wagen komplett manuell steuert. Selbst Fahrer ohne Implantate nutzen ein Trodennetz für die Fahrunterstützung, Chandra offensichtlich nicht. Trotzdem zeigt sie ein quasi übermenschliches Geschick im Umgang mit Fahrzeug und Verkehr und wer sich gut mit ihr versteht, wird schneller am Ziel sein, als mit jedem anderen Fahrzeug.

Das offene Geheimnis hinter Saraswati Chandra Ghotam - so weist sie ihre Taxilizenz aus – ist: Sie ist ein Freier Geist. Sie hat es sich ausgesucht, als Taxifahrerin unter den Menschen zu leben und dabei hat sie die unheimlich anmutende Eigenschaft, jenen zu Hilfe zu eilen, die ein besonders dringendes Transportbedürfnis haben oder sich gerade an einem Ort aufhalten, an denen dies in der Regel nicht so ohne weiteres gedeckt werden kann - oder beides. Sie nimmt dann den oder die Fahrgäste auf und fährt sie an einen Ort ihrer Wahl (innerhalb Seattles).

Sie verwickelt die sicherlich ebenso überraschten wie dankbaren Fahrgäste nach wenigen Augenblicken in ein Gespräch. Sie fängt mit Banalitäten an, schwenkt aber schnell um ins Intime. Dabei offenbart sie ihre Gabe die Menschen schnell zu durchschauen - nicht nur den Charakter, sondern auch dahingehend, woher sie gerade kommen und wohin sie wollen. Selbst wenn die Charaktere ausweichend antworten, wird sie anfangen, ihnen Dinge auf den Kopf zu zusagen. Sie nutzt dabei natürlich ihre magischen Gaben und Instinkte, tippt aber manchmal auch einfach nur wild herum und korrigiert sich dann aufgrund der Reaktionen oder Erwiderungen der Fahrgäste. Selbst wenn ein Fahrgast so gar nicht mit ihr redet, wird sie nicht aufhören und gegebenenfalls wild herum spekulieren. Dabei legt sie eine freundlich-weise und irgendwie mütterliche Art an den Tag, dass es ihren Gästen in der Regel schwer fällt, ihr das Verhalten übel zu nehmen. Sie sucht dabei jeweils nach Möglichkeiten, wie sie die Hilfe für ihre Gäste erweitern kann. Folgende Dienste stehen für die Fahrgäste zur Auswahl:

- **Kraft-Pakt:** Chandra bietet an, dass der Fahrgast eine ihrer Kräfte geliehen bekommt und nutzen kann, als wenn es seine eigene wäre. Chandra kann dabei die Kräfte *Einfluss*, *Schutz*, *Suche*, *Unfall*, *Verschleierung*, *Verwirrung* oder *Bewegung* bereit stellen.
- **Prophezeiungspakt:** Chandra bietet den Fahrgästen an, in ihre Zukunft zu sehen. Jeder Fahrgast, der sich darauf einlässt schläft augenblicklich ein und träumt. Es können nun zwei mögliche Dinge passieren (nach Wahl des Spielleiters): Der Spielleiter kann den Charakteren Hinweise zu den vor ihnen liegenden Aufgaben geben. Dabei sollte der Spielleiter die Spielercharaktere eine traumhafte Szene aus einer möglichen Zukunft durchleben um sie daraus Rückschlüsse führen zu lassen. Dies sollte auf jeden Fall ausgespielt werden. Die zweite Möglichkeit der Prophezeiung führt die Fahrgäste auch in einen Traum, an den sie sich im Nachhinein nicht erinnern können. Sie wachen plötzlich auf, als der Wagen am Ziel anhält und während der nächsten Zeit verfügen sie alle über die Adeptenkraft *Gefahrensinn* in Höhe der Stufe 6. In dem Moment, wo diese Kraft zum Einsatz kommt, erinnern sich die betreffenden Charaktere an diese Szene aus besagtem Traum.
- **Khanda-Pakt:** Chandra übergibt einem erwachten Fahrgast oder dem Fahrgast mit der größten Erfahrung im bewaffneten Nahkampf ihr Schwert, ein indisches Khanda. Während der nächsten Zeit kann dieser Charakter es wie einen gebundenen Waffenfokus der Stufe 6 verwenden, ohne es wirklich selber binden zu müssen. Ansonsten hat das Khanda die Werte eines gewöhnlichen Schwertes. Am Ende der vereinbarten Zeit sucht Chandra den Fahrgast auf und verlangt die Waffe zurück.

Chandra bietet in der Regel nur einen der Dienste an und verlangt auch eine Gegenleistung, die sie deutlich zu Beginn formuliert. Ist der Charakter erwacht, fordert sie einen Zauber oder eine Adeptenkraft ihrer Wahl (sie weiß, welche jeweils zur Verfügung stehen). Solange der Pakt hält und der Fahrgast über die von Chandra dargebotenen Dienste verfügt, wird er Zauber oder Kraft selber nicht einsetzen können (Chandra kann allerdings sehr wohl über verliehene Kräfte verfügen). Ist der Fahrgast nicht erwacht, kostet ihn der Pakt einen Punkt seines Karmas - nicht verliehen, sondern ausgegeben. Sind ihre Fahrgäste weder erwacht noch haben sie Karma oder sind ansonsten nicht weiter an einem Pakt interessiert, wird sie sie mit ein paar (vielleicht passenden) Ratschlägen an ihrem Zielort absetzen.

Ein etablierter Pakt hält jeweils bis zum nächsten Sonnenuntergang. Danach verschwinden entsprechend verliehene Fähigkeiten. Ihr Khanda holt der Geist persönlich bei dem Fahrgast ab. Sollte es dieser dann nicht hergeben wollen, wird Chandra - höflich aber bestimmt - all ihre Möglichkeiten ausschöpfen, um den Fahrgast zu überzeugen. Hat der Fahrgast das Khanda nicht mehr oder ist selber nicht erreichbar (vielleicht inhaftiert oder außerhalb Seattles), wird Chandra wiederum alles in ihrer Macht stehende tun, um wieder in den Besitz des Schwertes zu kommen, solange sie dabei ihre Existenz nicht leichtsinnig aufs Spiel setzen oder Seattle verlassen muss. Gegebenenfalls wird sie Geduld beweisen, die sie auch hat. Und sollte der verantwortliche Fahrgast irgendwann erneut ihre Dienste in Anspruch nehmen wollen - egal welchen - wird der Preis verdoppelt, selbst wenn sie das Khanda inzwischen zurück hat.

Saraswati Chandra Ghotam
- echter Name unbekannt -

Werte wie ein Geist des Menschen der Stufe 6 (GRW, S. 303).
Zusätzliche Fertigkeiten: Bodenfahrzeuge, Ortskenntnis Seattle (Schleichwege), Religionen (Hinduismus)
Zusätzliche Kräfte: Bewegung, Grauen, Verbannungswiderstand* (die Schwelle zum Verbannen liegt bei 6 und regeneriert sich nach jedem Sonnenauf- und untergang)

Chandra beherrscht Zauber und Rituale nach Wahl des Spielleiters, wird diese aber nur in Ausnahmefällen einsetzen. Sie kann nicht beschwören oder binden.

TRAUMFÄNGER

.: Ein Abenteuerszenario für Shadowrun 5 :.

Vorgeschichte

Peter Navorski ist abgestürzt, schon vor Jahren. Vermutlich stammt er aus gutem Hause, hatte eine gesicherte Zukunft vor sich. Aber irgendetwas ist passiert und seitdem verkriecht er sich. Er flieht in andere Welten, Welten, die besser sind als das echte Leben - **Better Than Life**. Anfangs gab es noch Menschen, denen er wichtig war und die sich darum bemühten, dass er zurück und Kraft zum Kämpfen findet. Aber diesen Kampf hat er vermutlich längst aufgegeben. Alle Bemühungen waren vergebens, alle Programme versagten, alle Institutionen gaben ihn auf. Fast alle.

Aki Nakano gehört zu **Renraku**. Sie ist jung, vielleicht jünger als Peter und idealistisch. Das hat ihr im Konzern immer schon Schwierigkeiten bereitet und dennoch wurde sie für das Medizinstudium zugelassen und arbeitet dort mit der renommierten Tochter **Renraku Sanitorial Developments** (RDS) zusammen. Dort stieß sie auf Peter, der eigentlich schon seinen Platz sicher in einem der von RSD unterstützen Entzugsprogramme hatte. Aber er hatte wieder einmal einen Rückfall, verschwand und hatte damit seine letzte Chance verspielt. Ob Aki sich nun in ihn verliebt hat oder anderweitig einen Narren an Peter gefressen hat... Auf jeden Fall ist sie bereit ihre Ideale für Peter in die Waagschale zu werfen und mit ihrem Konzern zu brechen.

Sie wendet sich an **Everyone**. Die ursprünglich als *Everyone Can Be A Savior* (Jeder kann ein Retter sein) bekannte Non-Corporate-Organization (NCO) arbeitet auf Spendenbasis, ist weltweit im Einsatz und vergleichbar mit dem Internationalen Roten Kreuz. Aki bietet für die sofortige Eingliederung Peters in ein Entzugsprogramm und ihre Extraktion aus dem Schoß ihres Konzerns ein experimentelles Entzugs- und Rehabilitationskonzept, zu dem sie durch Ihre Arbeit bei RDS Zugang hat. Das Konzept ist noch nicht marktreif, befindet sich allerdings in der letzten Erprobungsphase. Everyone hat eingewilligt.

Peter

Peter hat sich also vor wenigen Stunden spontan selbst aus einem staatlichen und völlig unterfinanzierten Entzugsprogramm entlassen. Er ist jung und wohnt eigentlich noch bei seinen Eltern und vielleicht hat er von ihnen Geld bekommen oder eine andere Finanzquelle angezapft... Auf jeden Fall hat er sich mit ausreichend Nuyen für einen Trip bewaffnet und auf den Weg ins **Savoir Faire** gemacht, einer Drogenhöhle in den Barrens. Peter leidet an einer schlimmen Ausprägung des Nerve-Attenuation-Syndrom (NAS), einer degenerativen Nervenerkrankung, die typischerweise das Ende eines BTL-Abhängigen bedeutet (Peter hat aktuell einen Wert von 1 im Attribut Essenz). Jeder Trip kann der letzte sein und auf eben diesem letzten Trip ist Peter nun.

Sage

Zu dem von Aki entwendeten Daten des Entzugs- und Rehabilitationskonzepts gehört auch eine Menge an Software. Sage ist eine Software, die in Peters Situation gerade sehr wichtig sein könnte, weswegen Aki den Runnern eine Kopie dieser App mitgibt. Mit Hilfe von Sage (belegt einen Programmplatz im Cyberdeck) kann ein Decker, der das Kommlink oder den Host infiltriert hat, auf dem der BTL-Trip läuft, sich in diesen einklinken, mit dem Unterhaltungsprogramm verschmelzen und es manipulieren. Da ein einfaches Unterbrechen oder runterfahren eines Trips den fatalen Schock eines NAS-Erkrankten in der Regel nicht verhindern kann, ist diese Software die einzige Hilfe. Der Decker und die Software leisten dabei allerdings nur einen Teil der erforderlichen Hilfestellung. Der andere Teil kommt in dem Entzugsprogramm durch einen Psychologen, der mit dem Abhängigen während des Trip interagiert und diesen so aus dem Trip führt. Und erst, wenn Psychologe sowie die Sage Grünes Licht geben, kann der Trip beendet werden. Damit ist der Abhängige noch lange nicht geheilt, aber vorerst gerettet.

Die Nokkers und das Savoir Faire

Die Nokkers sind die Gang, die das Savoir Faire betreut - ein größtenteils ausgebranntes Hotel in den Barrens, dessen wenige halbwegs bewohnbare Zimmer entweder den Gangern als Unterkunft oder den Chipheads als sicherer Hafen für ihren Trip dienen. Der Anführer der Gang ist ein Troll namens **Cox** (Werte wie der Kampfmagier, Grundregelwerk S. 116, mit um eins erhöhten körperlichen Attributen und er spricht Französisch anstatt Spanisch) und er ist vermutlich der cleverste, auf jeden Fall aber der rücksichtsloseste in der Gang. Zudem unterliegt er dem Irrglauben, kultiviert zu sein, weswegen er nebenher die französische Sprache studiert und den Dingen um sich herum französische Namen gibt. Die Nokkers waren beispielsweise *Les Nocuers*, die Lebemänner. Da das durchschnittliche Mitglied der Gang weder sprachlich noch intellektuell viel mit dem Namen anfangen konnte, verkam er über die Zeit zu Nokkers. Die Rechte Hand von Cox ist ein Ork, der auf den Namen **Ruffles** hört, von Cox allerdings nur Épée genannt wird - sein „Schwert", was in etwa auch der Tätigkeitsbeschreibung von Ruffles entspricht. Er ist eine klassische Messerklaue (wie Streifenpolizist, Grundregelwerk S. 282, mit Konstitution und Stärke +4 und Cyberspornen in beiden Armen) und kümmert sich ums Grobe. Sozusagen die Linke Hand ist der Elf **Dusk**, der sich um alles Technische im Hintergrund kümmert. Dusk ist ein Technomancer (Anführer einer kriminellen Organisation, Grundregelwerk S. 383, mit Charisma und Geschicklichkeit +2), verbirgt dies aber geschickt mit Hilfe eines optisch aufgebohrten Kommlinks und der fachlichen Unbekümmertheit seiner übrigen Gangkollegen. Der Rest der Gang besteht aus Schlägern und Laufburschen (Ganger & Straßenabschaum, Grundregelwerk S. 382), die für alle niederen Arbeiten im Savoir Faire und drumherum eingeteilt werden.

Die Technik des Savoir Faire besteht im Grunde hauptsächlich aus dem von Dusk betreuten Host (Stufe 3) mit den BTL-Trips. Für die einfachen Arbeiten kümmern sich eigens dafür entwickelte Programme wie auch Maschinen- oder Kuriersprites. Ein registrierter Kuriersprite der Stufe 5 ist immer im Host zu Überwachungszwecken unterwegs, bei Bedarf kann Dusk noch auf einen registrierten Stör-Sprite gleicher Stufe zurück greifen. Dusk klinkt sich nur bei Problemen selbst in das Netz oder aber, wenn er einem interessanten Gast bei dessen Trip das Kommlink hackt. Ein kleiner Nebenerwerb von Cox beschäftigt sich mit den dadurch gewonnen Informationen.

Kameras (Restlicht) oder Magschschlösser mit Daumenabdruckscanner (Stufe 3, mit Anti-Manipulations-System 2) sind nur an den wichtigsten Zugangsbereichen installiert und per WiFi mit dem Host verbunden. Den Rest der Sicherheit übernehmen Wachen an den Zugängen und auf dem Dach.

Der Run

Peter muss lebend geborgen werden. Dazu werden Decker und Unterhändler mit Peter in seinem Trip beschäftigt sein, während es der Rest der Gruppe mit Cox, Dusk, Ruffles und den Gangern zu tun bekommt. Der Decker wird vermutlich den Trip managen und gleichzeitig Dusk beschäftigen müssen. Gut, wenn man einen Agenten dabei hat. Die Details des Trips obliegen dem Spielleiter. Dabei kann für Decker und Verhandlungsführer z.B. eine gemeinsame Ausgedehnte Probe verlangt werden. Der Decker würfelt für die Matrixhandlung „Datei editieren" und der Verhandlungsführer Proben auf Verhandlung oder einer anderen sozialen Fertigkeit. Der gemeinsame Schwellenwert liegt bei 20 und einem Grundzeitraum von einer Minute oder 30 mit einem Grundzeitraum von einer Kampfrunde (wenn es brenzlig wird), wobei vorher erzielte Erfolge angerechnet werden.

Natürlich müssen die Runner Peter vorher finden und dazu wird einiges an **Beinarbeit** notwendig sein. Und wenn der Eindruck entsteht, dass die Spielercharaktere all zu leicht mit den Aufgaben fertig werden, könnte Renraku von dem Diebstahl Wind bekommen und die **Yakuza** oder **Rote Samurai** auf die Spielercharakteren angesetzt haben...

Der Rat der Weisen ein WOPC Beitrag von Rorschachhamster aka Christian Sturke

Der sogenannte „Rat der Weisen“ ist der offizielle Name für eine lose Vereinigung der unzähligen Alchemisten, Traumdeuterinnen, Sternengucker und Orakel in der Stadt der Träume. Obwohl viele magische Kräfte haben, drehen sich ihre Gedanken doch meist mehr um die abwegigeren Künste, und, vor allem, um einen Sitz im Vorsitz des Rates, kommt er doch mit einem hohen Prestigegewinn – und damit mit dem besten Rezept für Gold machen, das der Rat bis jetzt gefunden hat... Mitglieder und Anwärter müssen dabei auf der Hut sein, nicht in das stets offene Messer eines ihrer Kollegen oder Kolleginnen zu laufen. Dies, und die oft esoterischen Zutaten und besonderen Geräte, die die Mitglieder zum Ausüben ihrer Berufung brauchen, machen sie natürlich zu perfekten Auftraggebern oder Antagonisten für Abenteurer...

W10	Spezialgebiet
1	Alchemist (eher Philosophisch)
2	Alchemist (eher Praktisch)
3	Astronom (Sternzeichen und Horoskope)
4	Augur (Vogelschau)
5	Dämonologe (von Teufelchen bis Erzdämonen)
6	Guru (Philosophie & Lehren eines fernen Landes)
7	Orakel (Zukunftsvisionen zweifelhafter Art)
8	Seher (in Eingeweiden)
9	Talismanschmied (Hilft immer! Wirklich!)
10	Traumdeuter (Eine Gurke? So so...)

W6	Herkunft des Weisen
1	Aus der Gosse
2	Aus einer reichen Kaufmannsfamilie
3	Ehemaliger Abenteurer
4	Exilant
5	Von Adel
6	Weiser aus Familientradition

W8	Fürchterliches Geheimnis
1	Hat zwei gegensätzliche Persönlichkeiten
2	Ist eigentlich ein Homunkel, Golem osä.
3	Ist ein ungewöhnlich kluges Kind
4	Ist vom drohenden Weltuntergang überzeugt...
5	Kann nicht sterben, will es aber!
6	Kultist einer besonders abscheulichen Gottheit
7	Unmenschliche Experimente im Keller
8	Von Dämon oder Engel besessen

Einfach mit 1W4, 2W6 (einen für den W3), W8,W10,W12

W12	Interesse
1	Monsterteile (Vom Stirnhorn zur Tentakelspitze)
2	Verbotenes Wissen (verboten in anderen Städten)
3	Sex, Drogen und Sonette!
4	Weltherrschaft (mehr als gewöhnlich...)
5	Ungewöhnliche Magie (je ungewöhnlicher...)
6	Unsterblichkeit!
7	Wahnsinn und Geisteskrankheiten
8	Uhrwerke, Mechaniken und künstliche Wesen
9	Tätowierungen, Piercings, Körperschmuck
10	Andere Existenzebenen und/oder Dimensionen
11	Mutationen und Magogenetik (Chimären etc.)
12	Verliebt in anderen Weisen (andere Weise etc..)

und drei W20 würfeln – und prompt hat man einen Weisen!

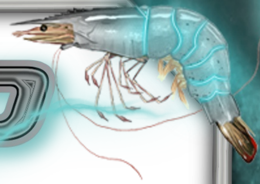
W3	Geschlecht
1	Männlich
2	Weiblich
3	Anders (Neutrum, Eunuch, Hermaphrodit, ...)

W20	Namenprefix	Mittelteil	Namensuffix
1	A	a	-
2	Al	ba	-
3	Ar	bert	ac
4	Bar	can	äus
5	Ca	cel	bas
6	Cha	chi	elli
7	De	di	krit
8	Ful	en	nius
9	Ir	eys	or
10	Is	glio	patra
11	Kle	haz	red
12	Las	ka	ris
13	Li	lid	ser
14	Ma	lis	tro
15	Mel	megis	us
16	Para	mo	ter
17	Se	na	tos
18	Sen	o	us
19	Thurn	ria	vius
20	Tris	to	vogius

Viel Spaß beim Interpretieren der Ergebnisse! ;)

W4	Temperament nach der Humoralpathologie
1	Cholerisch (Gelbe Galle, reizbar, willensstark)
2	Phlegmatisch (Schleim, träge, zuverlässig)
3	Melancholisch (schwarze Galle, traurig, beherrscht)
4	Sanguinisch (Blut, unstetig, phantasievoll)

Cybershrimp



Ein biokulinarischer Locationguide für Shadowrun

Verborgen im Dreck der Kanalisation, weit ab von den Bereichen, die Squatter und Untergrundler zum Schutz vor dem sauren Regen aufsuchen, finden sich eine hydroponische Anlage, ein biowaremodifizierter Soylligator, leuchtende Cybershrimps und der Herr dieses wundersamen Gartens selbst ...

Zeichen aus Plastkreide weisen Eingeweihten den Weg in den hydroponischen Garten am Ende einer Sackgasse. Das Areal misst kreisförmig 12m im Durchmesser. Neben dem Zugang sind noch zwei weitere Gänge zu sehen, davon einer regulär zugemauert, ein weiterer verschüttet. Oben ist am Ende einer Reihe von Trittstufen und in einer Deckenhöhe von 5m ein Schachtdeckel zu sehen, der einen weiteren Zugang zum Garten ermöglicht.

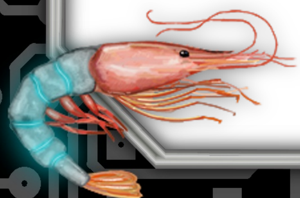
Zur Kopfseite hin befindet sich das Herzstück der Anlage, ein kaskadenartiges Hydroponik-System, in dem diverse Pflanzen in Styroschaum® eingesetzt in geklärtem Abwasser schwimmen. Erst ein genaues Untersuchen des Systems zeigt den Mehrwert des Ganzen: Es handelt sich sogar um ein aquaponisches System, in dem jemand metallisch schimmernde Garnelen züchtet … und sie leuchten blau!

Wer den Ghul zum Gärtner macht . . .

Walther Khold, jetzt einfach nur noch Khold genannt, ist ein ehemaliger BioMare-Konzernexec, der sich nach seiner Verwandlung zum Ghul in die Kanalisation zurückgezogen hat. Dort fand er einen Ort, an dem er sowohl seine Experimente in der Hydroponik vorantreiben, als auch an einer Forschungsarbeit zum Nutzen vercyberter Wirbelloser weiterarbeiten konnte. Informationen zu Khold kann man am ehesten über seinen früheren Konzern und die Fachpresse erhalten. Khold ist grundsätzlich friedfertig, allerdings durch seine geheime Forschung in verschiedene Richtungen erpressbar.

Der Soylligator

Der Alligator war ein Versuchstier bei Kholds früherem Arbeitgeber BioMare und sollte der Piratenjagd mittels genetisch modifizierter lokaler Fauna im Amazonas dienen. Die niedrigen Haltungskosten für den Endkunden der Soylligatoren, die sich ausschließlich pflanzlich ernähren, waren der Renner auf der letztjährigen ADAC (Amazonian Defense Arms Convention).



Nachdem dem Projekt das Geld ausging, wurde die Tötung der Tiere angeordnet, aber Khold schmuggelte dieses Exemplar bei seiner Flucht aus der Firma. Das mittlerweile 4m große Tier hat einen ausgeprägten Territorialsinn. Zu seinem Territorium zählt es die direkte Umgebung des hypdroponischen Gartens sowie Khold und wird beides im Zweifelsfall verteidigen.

Do Shrimps dream of electric water?

Um eine Abstoßung der implementierten Cyberware zu verhindern, weist das geklärte Wasser eine bestimmte Ionenkonzentration und Zusätze auf. Diese hat auf die Garnelen zwei Nebeneffekte: Sie leuchten blau, was für Khold immer noch ein Rätsel ist. Ebenso ist dem Ghul bislang nicht bekannt, dass der Genuss der Garnelen eine unerwartete Wirkung beim Verzehr hat: Man träumt besonders intensiv in den nächsten 2-3 Nächten, und Gerüchte besagen, diese Träume seien prophetisch und man fühle sich, als sei man Teil eines großen Schwarms ...

Plothooks:

► Die Einnahmen des Restaurants “Chung Wo” explodieren, seit die leuchtenden Garnelen auf der Karte stehen. Das Restaurant beauftragt die Runner, lebendige Exemplare zu beschaffen, um eine eigene Zucht zu etablieren.

► Versehentlich gelangt eine vollvercyberte Garnele auf den Teller und erregt die Aufmerksamkeit eines Konzernexecs. Um in der Hierarchie aufzusteigen, will er den Ursprung dieser Garnelen ausfindig machen.

► Ein Drogenboss hat sich in den Kopf gesetzt, aus den Leuchtshrimps ein Traumpulver zu entwickeln.

► Es gibt Gerüchte über ein “Krokodil” in der Kanalisation und die SC bekommen den Auftrag (von einem Zoo, Labor, reichen Sammler, Schmierblatt o.ä.), dieses Tier zu fangen, zu erlegen oder zumindest tragfähige Trideo-Bilder zu machen.

► Khold beauftragt die Runner mit der Beschaffung bestimmter Dinge (Algen, besondere Substanzen, Medikamente).

► Kholds früherer Arbeitgeber hat herausgefunden, dass er einst einen Soylligator aus der Firma schmuggelte. Wegen neuer Erkenntnisse sieht BioMare mittlerweile die Tötung der Tiere als Fehler an und will dringend das einzige überlebende Tier ausfindig machen und in die Konzernumgebung zurückbekommen.

Text: Tanja "Clawdeen" Thome und David "Tsu" Reichgeld **Layout:** David "Tsu" Reichgeld

DER FLUCH VON SEILERSTEDT

Ein Fantasy Szenario von Waylander

Vorgeschichte

In den Annalen des göttertreuen Städtchens Seilerstedt steht geschrieben, dass vor Jahren ein Dämonenanbeter ergriffen wurde, dem man den Prozess machte. Auf dem Scheiterhaufen verfluchte dieser jedoch seine Häscher und rief die Erzdämonen an. In der nächsten Vollmondnacht fand man die schrecklich verstümmelte Leiche eines Bürgers der Stadt. In Folge wurde zu jedem Vollmond ein Einwohner Opfer eines Dämons. Die Seilerstedter hatten dem nichts entgegenzusetzen, bis ein umherziehender Paladin in das Städtchen kam. Er trug ein Schwert mit vier magischen Edelsteinen, einem Diamanten, einen Rubin, einem Smaragd und einem Topas. Der Paladin stellte sich dem Dämon. Es gelang ihm, mit seiner magischen Waffe den Dämon zu besiegen und somit den Fluch von den Bürgern zu nehmen. Seitdem sind fast 300 Jahre vergangen. Seit ein paar Monaten scheint jedoch der Fluch wieder auf der Stadt zu lasten, denn es wurden wieder bei Vollmond Leichen gefunden.



Die Aufgabe

Den SCs wird die Geschichte von dem Dämon und dem Paladin von dem alten Stadtschreiber Wilbur erzählt. Er bittet sie, nach dem Schwert des Paladins zu suchen, um den Fluch erneut zu brechen. Die Zeit drängt, denn in fünf Tagen ist wieder Vollmondnacht. Die Legende erzählt, dass der Paladin im Kampf so schwer verwundet wurde, dass er bald darauf starb und beigesetzt wurde. Sein Schwert soll mit ihm beerdigt worden sein, aber die vier magischen Steine wurden aus dem Griff des Schwertes entfernt und niemand weiß, wo sie geblieben sind. Die SC müssen also nicht nur das Schwert sondern auch die vier Edelsteine ausfindig machen.

Das Schwert

Der Stadtschreiber rät den SC, im Tempel nach dem Grab des Paladin zu suchen. Unter einer Steinplatte im Tempel befindet sich der Eingang zu den Katakomben. Nachdem die SC sich durch Horden von Skeletten, Zombies und Ratten gekämpft haben, finden sie den steinernen Sarg des Paladins. Darin liegt das Schwert. Auf der Grabplatte sind mehrere Bilder eingraviert. Das erste Bild zeigt drei Männer und eine Frau, die am Grab des Paladins stehen. Alle halten einen Stein in der Hand. Das nächste Bild, stellt die Frau in Nonnentracht dar, die in Richtung eines Klosters geht. Ein weiteres Bild zeigt, wie ein Mann im Priestergewand von einem Straßenräuber erschlagen wird. Auf dem nächsten Bild sieht man einen Ritter, der auf den Zinnen der Mauer die Stadt gegen Feinde verteidigt. Zuletzt ist ein Mann in reicher Kleidung dargestellt, der einen Edelsten an seinen Sohn übergibt.

Der Rubin

Die schöne Ordelia, die sich unsterblich in den Paladin verliebt hatte, bekam den Rubin. Nach dem Tod des Ritters ging sie ins Kloster und nahm den Edelstein als Andenken mit. Die Ruine des Klosters steht unweit der Stadt, nahe am Flussufer. Leider haben sich in der Ruine eine Bande von Hobgoblins eingenistet, was die Suche nach dem Rubin erschwert.

Der Smaragd

Der Priester, der den Smaragd erhielt, fiel einem Straßenräuber zum Opfer. Dieser erschlug ihn und nahm ihm den Smaragd ab. Der Dieb wurde jedoch ergriffen und in den Hungerturm geworfen. Den Edelstein fand man jedoch nicht bei ihm und der Dieb blieb bis zu seiner Hinrichtung stumm. Die Legende von dem Priester und dem Räuber, ist auf dem Brunnen auf dem Marktplatz dargestellt. Auf der Darstellung, auf der Dieb zum Hungerturm geführt wird, ist zu sehen, dass er etwas in der Faust verbirgt. Der Smaragd ist hinter einem Stein im Turm verborgen. In dem Turm gehen jedoch inzwischen Geister um.

Der Diamant

Den Diamanten nahm der Bürgermeister von Seilerstedt, Gent Rochus, an sich. Der Edelstein wurde in der Familie immer an den ältesten Sohn weitervererbt. Vor einigen Jahren verarmte jedoch die Familie Rochus und musste ihren ganzen Besitzt veräußern, um die Schulden zu bezahlen. Mittels einer aufwendigen Suche können die SC den Diamanten in einem Kuriositätenladen aufstöbern. Der Diamant liegt in einem Holzkästchen, dass das Wappen des Hauses Rochus zeigt.

Der Topas

Der Ritter Arvel Maynard erhielt den Topas. Er wurde durch seine Heldentaten fast ebenso berühmt wie der Paladin. Bei einer Belagerung der Stadt schlug er erfolgreich eine Übermacht zurück, fiel dann aber im Kampf. Zu seinem Gedenken wurde eine Statue am unteren Ende der Insel errichtet. Wenn man sich die drei Meter hohe Statue genau anschaut, entdeckt man, dass in den Helm des steinernen Ritters ein Stein eingefasst wurde – der Topas.

Die Gegenspieler

Dass der Dämon ausgerechnet jetzt wiedergekehrt ist, ist kein Zufall. Eine Gruppe von Dämonenanbetern hat den alten Fluch mit einem Ritual erneuert. Diese werden nun auch versuchen, die SC bei ihrer Suche nach einer Waffe gegen den Dämon zu behindern. Dies kann durch Anschläge, Fehlinformationen oder Ablenkungsmanöver passieren.

Der Dämon

Wenn es den SC gelingt, bis zum nächsten Vollmond das Schwert und die vier Steine zu finden, besitzen sie eine mächtige Waffe gegen den Dämon. Ansonsten kann ein Kampf gegen diesen schnell tödlich enden. Der Dämon kämpft bis er wenigstens eine Person getötet hat und damit sein Werk für den Monat vollbracht hat. Danach entschwindet er wieder bis zu nächsten Vollmond.

Die Traumjäger von Faraque

(Eine systemfreie Mini-Regionalbeschreibung von Waylander)

Faraque ist eine Auenlandschaft, die von Flüssen, Seen und Mooren durchzogen ist. Bewohnt wird diese Gebiet von den Faraquéern, die als Jäger das Land durchstreifen und sich gegen die dortigen Gefahren behaupten. In den Gewässern leben die Schwerthechte, die Jagd auf die käferartigen und gefräßigen Pantofarch machen. Und die Luft wird beherrscht von den fürchterlichen Skaraserperas.

Pantofarch

In den Gewässern Faraques wimmelt es von großen insektenartigen Tieren. Die gefräßigen Pantofarch werden bis zu 120 cm lang. Aus ihrem länglichen madenartigen Körper ragen sechs Gliedmaßen und an ihrem dunkelroten Kopf befinden sich lange giftgrüne Fühler. An den Fühlerenden besitzen die Pantofarch eine Drüse, die ein klebriges Giftsekret absondert. Mit Hilfe der Fühler streichen sie sich dieses Gift über den gesamten Körper, so dass jede Berührung einen brennenden Schmerz und starke Vergiftungserscheinungen hervorruft.
Tagsüber halten sich die Pantofarch hauptsächlich im Wasser auf. Nach Sonnenuntergang kommen sie jedoch an die Oberfläche und gehen auf nächtliche Nahrungssuche. Dabei fressen sie alles, was ihnen in die Quere kommt und greifen dabei in Gruppen auch Lebewesen an.
Was nicht einmal die Faraquéer ahnen ist, dass die Pantofarch das Larvenstadium einer viel größeren Spezies sind, nämlich der gefürchteten Skaraserperas.

Schwerthechte

Die Schwerthechte werden bis zu 2,5 Meter lang. Sie besitzen ein langes Maul mit messerscharfen Zähnen. Mit ihren kräftigen Flossen können sie pfeilschnell durchs Wasser schießen und auf ihrem Rücken erhebt sich eine hohe Finne. Mit Hilfe dieser Finne können die Schwerthechte sogar Boote leck schlagen und zum Sinken bringen.
Die Raubfische haben sich auf die Jagd auf die Pantofarch spezialisiert. Dabei jagen sich meinst in Rudeln. Sie sind gegen das Kontaktgift der Käferlarven immun. Dadurch dezimieren sie effektiv die Nachkommenschaft der Skaraserperas und verhindern, das die Population der fliegenden Räuber überhand nimmt.

Faraquéer

Die Faraquéer leben in Clans in Pfahlbaudörfern. Sie ernähren sich hauptsächlich von der Jagd und vom Fischfang. Aber auch die giftigen Pantofarch werden von ihnen mit langen widerhakenbewehrten Speeren erlegt. Die Faraqéer schaben vorsichtig das Gift von der Haut der Käferlarven und streichen es auf die Dächer ihrer Hütten und auf ihre Umhänge, um die Skarserperas abzuwehren. Allein der Anblick des leuchtenden grünen Giftes, hält dieser Ungeheuer meist auf Abstand. Die Faraquéer verehren die Skaraseperas als Götter der Luft.
Die Schamanen der Faraquéer stellen aus dem stark verdünnten Gift der Pantofarch auch einen Sud her, den sie einnehmen, um Träume und Visionen zu erhalten. Auch die Jäger nehmen diesen Sud ein, um ihre Wahrnehmung bei der Jagd zu schärfen und sich unempfindlich gegen Schmerzen zu machen.

Skaraserperas

Die Skaraserperas können mit ihren schillernden Flügeln eine Spannweite von bis zu 12 Metern erreichen. Auf dem länglichen Kopf mit Fassettenaugen sitzt ein leicht gebogenes langes Horn. Für die Faraquéer sind die Skaraserperas überirdischen Wesen und Symbole für Kraft und Weisheit.
Die Skaraserperas stoßen vom Himmel auf alles herab, was sie für fressbar halten. Vor allem die Schwerthechte zählen zu ihrer Lieblingsbeute. Nur ihre Anfälligkeit für das Gift der Pantofarch hält sie davon ab, ihren eigenen Nachwuchs zu verspeisen. Somit ist dieses Gift das beste Abwehrmittel gegen die großen räuberischen Drachenkäfer.
Wenn die Pantofarchlarven ihre Reife erreicht haben, verpuppen sie sich am Grunde eines Sees oder tiefen Flusses. Irgendwann bricht dann ein neuer Skarasepera aus dem Wasser hervor und beginnt sein Leben in den Lüften. Eine solche „Geburt" zu erleben gilt bei den Faraquéern als ein besonders Glücksomen.

Diese Region kann in verschiedenen Genres angesiedelt sein. In einem Fantasy Setting sind die Auenwälder von Faraque ein entlegenes Gebiet mit barbarischen Einwohnern, in einem SF-Setting handelt es sich um einen fremden Planeten und in einem postapokalyptischen Endzeit-Setting sind die Lebewesen von Faraque Mutationen eines verstrahlten Gebietes.

Möglicher Abenteuerplot:
Ein Bösewicht hat verpuppte Pantofarchlarven in ein stark besiedeltes Gebiet gebracht. Die geschlüpften Skaraserperas verwüsten seither das Gebiet und haben auch schon angefangen, Eier in nahegelegene Gewässer abzulegen. Ohne die Schwerthechte, die die Larven dezimieren, steht eine Katastrophe bevor. Die SC werden in das Ursprungsgebiet der Skaraserperas geschickt, um ein Gegenmittel gegen die Drachenkäfer zu finden.

Dieses **Abenteuer** eignet sich als Zwischenspiel, wenn die SC auf Reisen oder von einem Abenteuer auf dem Heimweg sind. Der Ort kann jede nicht allzu große Siedlung sein, die den SC am besten halbwegs bekannt jedoch nicht unbedingt ihre Heimat ist. Die folgenden Geschehnisse würden sonst leicht zu schweren Dramen führen...

Was zuvor geschah

Vor einigen Jahren wurde ein Magier von einem Lynchmob getötet, obwohl gütig und hilfreich hatte er sich den Zorn des Wirts zugezogen. Dieser wollte ein Schutzamulett bei ihm erstehen und geriet mit ihm über den Preis in lautstarken Streit. Am gleichen Abend, und einige Biere später versprach er einigen Söldnern auf der Durchreise den Rest der Nacht Freibier wenn sie dem "alten Scharlatan" ein wenig Angst einjagen würden. Die Söldner, ebenfalls reichlich angetrunken, schossen in ihrer Begeisterung über das Ziel hinaus. Begeistert riefen sie die Gäste der Taverne zum Zug gegen den widerwärtigen Hexer auf. Unter lauten Rufen und Verleumdungen verließ ein Mob das Wirtshaus, zog zum Haus des Magiers. Angeheizt und betrunken flogen alsbald einige Fackeln und der Magier starb in seinem Haus, von dem heute nur noch die steinernen Mauern stehen.

Mit seinen ersterbenden Atemzügen sprach er den Fluch, dass Reisende sein Tod waren und Reisende ihn rächen würden. Der Fluch ist an den Sonnenuntergang gebunden, als Symbol des abbrennenden Hauses und die SC sind die ersten, die genau zu diesem Zeitpunkt das Dorf betreten...

Einleitung

Bei Sonnenuntergang passieren die SC die Grenze zum Dorf, doch es scheint ungewöhnlich still. Mit einem guten Wahrnehmungswurf können magisch Begabte ein Kribbeln spüren, ein sicheres aber nicht genauer zuzuordnendes Zeichen, dass Magie in der Luft liegt.

Alles scheint verlassen. Die Spieler sollten die Möglichkeit haben, Orte nach belieben zu untersuchen, sie werden nirgendwo Leben entdecken. Alles wirkt wie gerade eben verlassen, kein Staub ist zu finden, keine Anzeichen von Zerstörung oder Raub. Viele Türen sind verschlossen.

Was tatsächlich gerade passiert

der Fluch des Magiers hat die Charaktere ergriffen und lässt sie die Umgebung tot und leer sehen. Tatsächlich ist das Dorf wie eh und je bewohnt und die Charaktere erregen je nachdem wie sie vorgehen einiges an Aufsehen. Auf andere wirken sie wie blind, wie Schlafwandler, die zwar gezielt handeln aber völlig unansprechbar sind.

Verlauf

Egal wie und in welche Richtung die Spieler das Dorf erforschen, sie werden folgende Erlebnisse machen:

Wer aufmerksam ist wird feststellen, dass sich durchaus immer wieder etwas im Dorf ändert. Fußspuren werden verwischt oder kommen dazu, Türen öffnen oder schließen sich. Dies sind Teile der Wirklichkeit, die in den Traum der SC vordringen.

Folgende Ereignisse passieren zufällig

- Hund bellt und knurrt aggressiv nicht weit entfernt
- Türe wird zugeknallt, etwas weiter entfernt
- Lautes Lachen mehrerer Personen in der Nähe
- Schnelle Schritte ganz nah
- Ein dumpfer Ruf aus der Ferne "Mitternacht und alles ist ruhig"
- Knarzende Schritte auf dem Boden über ihnen
- Der Streit eines Paares im Haus in der Nähe
- Hämmernde Geräusche, dann ein Fluch

Handlungen der SC

Normalerweise sehen die SC die Bewohner des Dorfes nicht. Lösen sie aber durch ihre Handlungen starke Reaktionen oder Emotionen aus, so nehmen Sie die NSC wie schattenhafte Geister wahr die ggf. angreifen und auch angegriffen werden können. Dorfwächter, Händler, auch Bekannte der SC eignen sich gut um die richtige mysteriöse Stimmung zu verbreiten. Je stärker die ausgelösten Emotionen sind, desto alptraumhafter erscheinen die "Geisterwesen" den SC, beispielsweise nach Eindringen in ein Gebäude, in die Intimsphäre der NSC. Dabei können diese "Geister" ruhig als übermächtig und nicht zu vertreiben wahrgenommen werden, da es sich ja nicht um solche handelt. Der SL sollte Kämpfe auch nicht in jedem Fall bis auf´s Letzte ausspielen, klingen die Emotionen ab, löst sich auch die Erscheinung wieder auf. Allerdings kann sich mit der Zeit natürlich erneut ein Mob bilden, der die SC vertreiben oder vernichten will - in den Augen der SC eine Horde zorniger Alptraumgestalten. Sollten die SC in ihren Auseinandersetzungen die vermeintlichen Geister nicht töten, sondern nur vertreiben oder verletzen, wird ihnen das nach Beendigung des Fluchs sicher vorteilhaft sein.

Die Menschen dringen nur teilweise in die Wahrnehmung der SC vor. Kommunikation ist nicht möglich, aufmerksame SC können Ähnlichkeiten zu den echten Bewohnern des Dorfes erkennen.

Der Magier

In den Schatten ist oft der Geist eines alten Mannes zu sehen, mit Robe und Hut: Der Geist des Magiers. Er kann sich nach Belieben in der Wahrnehmung der SC zeigen. Er will, dass die SC als Opfer seines Fluchs Rache an seinen Mördern nehmen. Andererseits will er aber auch Erlösung von seinem Dasein als Geist. Zwar versucht er, sie subtil zu leiten, scheut aber auch nicht davor zurück von einem Dorfbewohner oder Tier Besitz zu ergreifen, um sein Ziel zu erreichen und gleichzeitig mögliche Angriffe der SC zu verhindern. Er erfreut sich eine ganze Weile an den Unruhen im Dorf. Er leitet sie aber letztlich, wenn der Aufruhr zu groß wird, zu den Überresten seines Hauses, das seit seinem Tod von der Bevölkerung aufgrund unerklärlicher Angst gemieden wurde.

Dringen die SC in das Haus vor, so erwartet er sie in seinem Studierzimmer. Von draußen sind bereits die Geräusche des Mobs zu hören, mehr der alptraumhaften Geister haben sich gesammelt. Lassen die Spieler den Magier seine Geschichte erzählen, verschweigt er alles, das sich auf den Fluch und die Gegenwart bezieht. Er erzählt nur von damals und bittet sie, aus einem Fach in der Wand sein Tagebuch zu holen und es seiner Nichte zu bringen. Nur so könne das Dorf von dem Fluch befreit werden.

Greifen die Spieler den Geist an, z.B. weil sie merken dass er nicht die ganze Wahrheit spricht und auch nie mit dieser herausrücken wird, oder weil sie ihn bannen möchten, kommt es zu einem Kampf. Der Geist des Magiers ist ein ordentlicher Gegner, der in seinem Zorn über einige Kräfte verfügt. Er kann Besitz von den Sielern ergreifen und sie auch gegeneinander ausspielen.

Der Fluch kann nur gebrochen werden indem die SC ihm das Versprechen geben, das Buch persönlich zu überbringen. Die Erscheinung löst sich auf und mit ihr das Hirngespinst in dem sie gefangen waren. Da das Buch mit der Aufzeichnung der Gedanken und Forschungen des Magiers auch seine Bindung an die Welt der Lebenden darstellt, wird der Geist auch gebannt, indem das Buch zerstört wird. Es ist gegen kleine Feuer- und Wasserschäden geschützt, ansonsten kann es aber ganz normal vernichtet werden.

Im Falle der Zerstörung des Buches können sich die SC aber nur langsam aus dem Fluch und ihrer Wahrnehmung lösen, wobei sie womöglich zu spät durchschauen was die Monster um sie herum wirklich sind.

Ende

Der SL sollte während des Abenteuers über die Taten der Spieler Buch führen, was dabei beschädigt wurde, auf- oder eingebrochen, verletzt etc. Da es mit ziemlicher Sicherheit zu dem ein oder anderen gekommen ist oder sie sich zumindest für Außenstehende seltsam verhalten haben, stehen die Spieler dem nächsten Mob vor dem Haus oder zumindest einigen Wachen gegenüber. Hier ergibt sich auch eine gute Möglichkeit, den SC Sachen "anzuhängen" um Verbindungen und Aufhänger für später zu schaffen.

Wie gut und glaubwürdig sie sich herausreden können, was an Strafen oder Reparationen von ihnen verlangt wird, ob und wie sie das Buch an die Nichte des Magiers überbringen, die weiter entfernt in einer Stadt wohnt und Magie eher ablehnend gegenübersteht, kann eine hervorragende Brücke zum nächsten Abenteuer darstellen.

Idee und Text: Florian Wehner - Layout: Jörg Köster
Dieses **Abenteuer** wurde regellos für das Seelenfänger RPG geschrieben, kann aber auch in jedem anderen Fantasy-Setting und System verwendet werden.
Seelenfänger - Täuscherland, das neue deutsche FATE-Setting erscheint 2015 im
Prometheus Games Verlag - Christian Loewenthal & Marcel Hill GbR - Kolberger Str.1 - 47167 Duisburg

Der Ort des Geschehens

In den Tiefen des Waldes liegt das Feld der Träume. Die Menschen, die einst am Rande dieses Waldes lebten, gaben ihm diesen Namen, da allein der Anblick der wunderbaren Lichtung zum Verweilen und Träumen einlädt. Hecken und Büsche rahmen den Ort ein und vermitteln das Gefühl, in einem gepflegten Garten zu sein. Blumen in unglaublicher Pracht und Vielfalt und allen Farben des Regenbogens scheinen dort zu jeder Jahreszeit zu blühen. Einst gab es wenig Feenwesen in den Wäldern und jene, welche die Menschen bemerkten, hatten nichts dagegen, dass diese auf ihrer Lichtung verweilten. Zwar hatten sie ein wachsames Auge auf Besucher, doch solange dem Wald kein Leid geschah und niemand mit Schaufeln und Werkzeugen der Zerstörung anrückte, ließen sie es geschehen.

Durch den Wandel der Zeit und mit der Annäherung der Welt an die Anderswelt haben die Elfen und andere Wesen der Legenden die Wälder wieder in ihren Besitz genommen und die Menschen sind schon lange von der Grenze des Waldes verschwunden.

Dennoch verirrt oder wagt sich hin und wieder ein Wanderer auf die Lichtung. Genaue Wegbeschreibungen gibt es nicht, es heißt, dass man sie nur finden kann wenn man sich leiten lässt und den leisen Stimmen folgt, die in den Tiefen des Waldes ihre betörenden Lieder singen.

Es heißt, auf der Lichtung sei das Schwert der Weisheit versteckt. Eine legendäre Waffe von Fürsten und Heerführern, die einst von einem dieser einem Elfenfürst zum Geschenk gemacht wurde, nachdem dieser dem Träger des Schwertes seine Tochter aus der Not in den Wäldern gerettet hatte.

Das Schwert soll der Legende nach die Hiebe des Trägers unfehlbar machen und ihm gleichzeitig die Weisheit verleihen zu wissen, wann es Zeit ist die Waffen sprechen zu lassen. Angeblich kann es nicht einmal gezogen werden, wenn friedliches Vorgehen die weisere Wahl darstellt.

Mögliche Abenteueraufhänger

- Die SC erfahren von einem Mädchen, das in den Wäldern verschwunden ist. Es wird bereits von einem Fluch gemunkelt, der die Wiederholung der Ereignisse von früher ankündigt.
- Ein Pfeil bohrt sich in die Erde vor den Füßen der SC. Unwissentlich haben sie sich dem Feld der Träume genähert.
- Ein Barde singt das Lied des Elfenfürsten Hallisar, der einst sein magisches Schwert vor seinem Tod auf dem Feld der Träume in einem Traum versteckte. Es scheint sich um einen Ort nicht allzuweit entfernt zu handeln.

Gefahren

Wer sich unbedarft der Wiese nähert, liegt automatisch unter der Beobachtung der Wächter: Ein Clan von Elfen, der sich vor langer Zeit dem Schutz des Ortes verschrieben hat, hält ein Auge auf jeden Besucher. Wie früher lassen sie friedliche, unbewaffnete meist verweilen. Wer sucht und gräbt oder auf andere Art dem Ort schadet und seinen Frieden stört, wird von ihnen erbarmungslos angegriffen. Die Elfen sind nicht automatisch feindselig, lassen jedoch auch nicht mit sich handeln. Für sie ist der Ort heilig und Außenseiter haben hier nichts verloren. Gespräche sind möglich, werden jedoch immer auf eine von zwei Arten enden: verlasst den Ort oder sterbt.

Auf der Wiese finden sich verschiedene Arten von Kräutern, Pilzen und anderen Gewächsen, die allesamt beruhigende oder halluzinogene Wirkungen haben, wenn man sie verspeist, oder Pilzsporen einatmet. Selbst das Wasser des kleinen Baches, welcher die Lichtung kreuzt beeinflusst den Geist des Menschen. Opfer des hallunzinogenen Einflusses wägen sich an einem gänzlich anderen Ort oder können Freund und Feind beizeiten nicht unterscheiden.

Der Zauber der Lichtung

Die Magie, die seit Urzeiten auf der Lichtung liegt, hat die Wirkung, jeden der auf ihr einschläft, träumen zu lassen. Der Schlafende träumt das, was er mitbringt. Gier und Habsucht führen zu Alpträumen, wer unbedarft ist, kann Visionen der Zukunft und Weissagungen erhalten und wer nach den Feenwesen sucht wird von diesen träumen.

Nur wer aus einem weisen, unverdorbenen Grund auf der Suche nach dem Schwert ist, wird den einen Traum haben, der zugleich die einzige Möglichkeit darstellt, es zu finden. Denn das Schwert ist nicht materiell auf der Wiese versteckt, es wurde von dem Fürsten einst in einer Zwischenwelt versteckt, die sich nur durch den richtigen Traum erreichen lässt:

Der Traum des Schwertes

Der Träumer stolpert in der Finsternis einer wolkenverhangenen Nacht durch den Wald. Er hat das Gefühl, verfolgt zu werden und ihn beschleicht der Verdacht, auf der Suche nach etwas zu sein, weiß jedoch ggf. nicht genau nach was. Es sei denn, er kam auf der Suche nach dem Schwert auf die Lichtung.

Seine Verfolger stellen sich in der Dunkelheit als Monster dar, Ungeheuer der Wälder, missgestaltete Wölfe und reißende Bestien. Wagt der Träumer den Kampf gegen die Kreaturen so scheint dieser anfangs ausgewogen, mit der Zeit kommen aber überwältigende Massen an Gegnern auf ihn zu.

Es kam bereits vor, dass Suchende an den im Traum erlittenen Wunden gestorben sind. Manche erwachen nach diesem Vorgehen auch schreiend und blutend aus vielen Wunden, die die Klauen der Traumwächter rissen. Der einzige Weg, das Schwert zu erlangen, ist Ruhe zu bewahren.

Gelingt es dem Träumer, eine Lichtquelle zu entzünden, so erhellt ihr Licht Umgebung und seinen Geist. Die Tiere offenbaren ihre natürliche Gestalt und wirken nun harmloser. Mit einem schwierigen Weisheitswurf kann der Träumer die Tieren dazu bewegen, mit ihm zu sprechen. Wenn dies gelingt, wird ihm der Leitwolf ein schweres Rätsel stellen, um seine Weisheit zu prüfen (Wähle selbst ein für den Charakter passendes Rätsel aus).

Löst der Träumer das Rätsel, wird ihm vom Leitwolf das Schwert mit den folgenden Worten übergeben:

"Erweise dich deiner Weisheit und der des Schwertes Habeljaz als würdig, du bist der erste Träger seit dem Nebel!"

Das Schwert der Weisheit (Habeljaz)

Seine Scheide besteht aus Metall mit ledernen Einlagen. Das einfache Langschwert ist von gerader und schlichter Form. Die Parierstange ist gerade mit einer Kugel an beiden Enden, der Griff mit hellbraunem Leder umwickelt. Die einzige Auffälligkeit ist ein klarer, weißer Kristall von der Größe eines Daumennagels, der in den Knauf eingesetzt wurde. Die Klinge der Waffe ist stets sauber und scharf, Schmutz und Blut bleiben einfach nicht an ihr haften.

Auf der Fehlschärfe sind die Worte "Vor mir das Wort" in einer alten Sprache der Menschen eingraviert, so dass die Worte erst zu lesen sind, wenn die Klinge gezogen wurde.

Eigenschaften

Habeljaz ist ein einzigartiges, mächtiges Langschwert

Blank gezogen wird es immer von einem Leuchten umgeben, das von der Helligkeit einer Kerze bis zur Entsprechung von Tageslicht im näheren Umkreis auf Befehl des Trägers beeinflusst, aber nie gänzlich unterdrückt werden kann.

Solange es in seiner Scheide ist, verleiht es de Träger einen starken Bonus auf soziale Fähigkeiten wie Diplomatie und Überzeugung, aber nicht auf solche wie Lügen, Bluffen oder Einschüchtern.

Die Weisheit der Klinge lässt den Träger widerstandsfähig gegen Beeinflussung und Beherrschung werden. Jeder solche Angriff auf den Charakter erleidet einen mittleren Abzug. Der Charakter erhält einen mittleren Bonus auf Verteidigung gegen entsprechende Effekte.

Die Klinge ist halbintelligent und weigert sich ohne Weisheit gezogen zu werden. Greift der Träger aus Zorn oder niederen Beweggründen zur Klinge, bleibt sie beim ersten Versuch immer in der Scheide. Wiederholt er sein Bestreben lässt sie sich nur mit einem schwierigen Kraftakt ziehen. Geschieht dies, werden alle ihre anderen magischen Eigenschaften für den Rest des Tages unterdrückt

Idee und Text: Florian Wehner - Layout: Jörg Köster
Dieser **Abenteuer-Schauplatz** wurde regellos für Geschichten des Seelenfänger RPG konzipiert, kann aber auch in jedem anderen Fantasy-Setting und System eingesetzt werden.
Seelenfänger - Täuscherland, das neue deutsche FATE-Setting erscheint 2015 im
Prometheus Games Verlag - Christian Loewenthal & Marcel Hill GbR - Kolberger Str.1 - 47167 Duisburg

www.seelenfaenger-rpg.de

Auf den Spuren von Arnor

Eine Kampagne in J.R.R. Tolkiens Mittelerde

Übersicht

Im Jahre 2994 D.Z. – 53 Jahre nach Bilbos Queste und 25 Jahre vor dem Ringkrieg – buhlen zwei Adlige um die Nachfolge des kinderlos verstorbenen Fürsten. der gondorianischen Provinz Lamedon. Das Volk bevorzugt zwar den besonnenen *Graf Angbor*, sein Vetter *Graf Cirion* hat aber durch rege Handelsbeziehungen die besseren Verbindungen. Zudem hegen viele Argwohn gegen Cirion, den man der Geschäfte mit den Korsaren von Umbar verdächtigt.

Um seinen Anspruch zu untermauern, schickt Graf Angbor die Abenteurer auf die Queste, die verlorene Klinge *Fuinrist* zu finden, die einst sein Adelsgeschlecht begründete. Dabei lernen sie die Geschichte des Schwerts und Mittelerdes kennen.

Das Schwert

Mit der Klinge *Fuinrist* („Schattenspalter“) erhielt *Hallas*, ein Vorfahr des Fürstengeschlechts, vom König Arthedains seinen Adelstitel. Das Schwert ging allerdings im Krieg gegen Angmar bei der Schlacht von Fornost verloren. Die Legende der Waffe blieb in der Familie aber stets in Erinnerung, die gen Süden floh und dort das Lehen Lamedon erhielt.

Vergessen ist jedoch, dass die Königslinie des Nordens Fuinrist als Zeichen der Freundschaft von den Elben Eregions erhielt. Damals hieß die Waffe noch *Séromentië*, der Friedenssender. Mit diesem Namen wurde sie auch im Zweiten Zeitalter zur Besiegelung der Eintracht zwischen den Elben Eregions und der Zwerge in Khazad-dûm geschmiedet.

Widersacher

Vornehmlich läuft die Zeit gegen die Helden, da bisher Cirion die besseren Aussichten auf den Fürstentitel hat.

Er hat zwar das Ziel, die Korsaren nach der Zerstörung ihrer Flotte vor 20 Jahren durch Handel wieder an Gondor zu binden, doch diese nutzen ihn nur aus, um dort wieder Fuß zu fassen. Erfahren sie von Angbors Plan, sucht auch Leutnant *Angacam* mit seinen Männern nach der Klinge.

Die Räuber von Tharbad können den Helden durch Rhudaur nachstellen.

I Der Weg nach Eriador

Graf Angbor sorgt für eine Schiffspassage von Dol Amroth nach Lond Daer an der Südküste Eriadors.

Szenen: Eine Seeschlange; Korsarensegel am Horizont; Ein Orkan

NSC: Kapitän Nirinbor; Bootsmann Ercár; Passagier Borin, Sohn des Gili

II Gen Rhudaur

Auf dem Fluss Grauflut gelangt man bis in die Ruinen von Tharbad, um von dort weiter auf der Südstraße nach Bree zu gelangen.

Szenen: Durch das Sumpfland, Überfall in den Ruinen, Die zerstörte Brücke zur Südstraße.

NSC: Fährmann Esgalf; Räuberhauptmann Firron und seine Bande

III Bree

Ein Waldläufer des Nordens bietet seine Hilfe auf der Suche nach Fuinrist an, als Gegenleistung sollen die Recken einen sturen Hobbit dazu bringen, ein altes Siegel herzugeben.

Szenen: Im Tänzelnden Pony, Gerüchte von Trollen aus den Ettenöden; Rätselspiel vor Publikum.

NSC: Waldläufer Halbarad; Hobbit Halfred Sandheber; Händler Járnsmid aus Thal; Wirt Butterblume.

IV Die Hügelgräberhöhen

Auf der Flucht vor Angmars Heer wurden viele Gefallene in den Hügelgräbern verscharrt. Grabunholde gönnen den Toten jedoch keine Ruhe.

Szenen: Albträume vom Krieg gegen Angmar; Geisterhafter Nebel; Suche nach den Gebeinen; Ein Hinweis auf Hallas Grab in Fornost.

NSC: Rastlose Seelen; Besessene Gebeine; Ein Grabunhold.

V Die Ruinen von Fornost

Auch Angacam und seine Männer suchen in Fornost nach Hallas Grab. Die Klinge ist allerdings zerbrochen, die Korsaren halten sie so für wertlos.

Szenen: Ein Hinterhalt; Scharmützel mit den Korsaren; Verhör und Folter; Die Bruchstücke von Fuinrist.

NSC: Angacam und seine Männer; evtl. Die Räuber von Tharbad.

VI Schmiedkunst der Elben

Runen auf der gebrochenen Klinge nennen ihren ersten Namen und ihre Herkunft. Die Elben kennen jedoch nicht das Geheimnis ihrer Fertigung.

Szenen: Suche in den Ruinen von Ost-In-Edhil; Recherche in Bruchtal.

NSC: Elrond, Herr von Bruchtal; Erestor, Berater; Schmied Istincion.

VII Die Zwerge von Moria

Seit der Schlacht im Schattenbachtal halten sich kaum noch Orks in Moria auf, so dass Zwerg Balin vom Erebor hier eine Kolonie gründen konnte.

Szenen: Das Hulstentor; Über Durins Weg gen Zwergenbinge; Orküberfall; In Balins Diensten.

NSC: Balin, Herr von Moria; Óin; Ork Azush und seine Bande

VIII Neu geschmiedet

Schmied Gulnar fertigte dereinst Séromentië mit dem Elben Angforod. Die Aufzeichnungen des Zwergs sind seiner Gruft beigelegt worden.

Szenen: Die Schmieden der Zweiten Sohle; Die Bibliothek der Sechsten Halle; Die Grüfte der Vierten Sohle.

NSC: Kundschafter Vitur und Nálin; Schmied Finnur; Rivalisierende Orkbanden von Mugdosh und Drôzg

IX Untergang der Kolonie

Balin wird Opfer eines Orkpfeils, während eine Orkarmee einfällt.

Szenen: Balins Tod; Kampf um die Zweite Halle; Der Wächter im Wasser; Durch die Lichtschächte.

NSC: Orkhorden; Der Wächter

X Die Entscheidung

Kommen die Helden rechtzeitig zurück, entscheidet Truchsess Denethor über den neuen Fürsten. Die Aufdekkung von Cirions Verbindung zu den Korsaren bringt ihn in Diskredit. Diese gehen daraufhin aggressiver vor.

Szenen: Audienz in Minas Tirith; Enthüllung der Pläne und Bündnisse; Ein Attentat; Überfall auf Pelargir.

NSC: Graf Cirion; Truchsess Denethor; Handelsherr Menardil, mit den Korsaren im Bunde; Korsarenfürst Aelintur; Leutnant Angacam.

Idee & Text — Klaus Westerhoff 2004-2005/2014
Online — spiele-im-kopf.blogspot.com
Geschrieben für — WinterOPC 2014
Mittelerde Rollenspiel — TM Tolkien Enterprises
http://www.cubicle7.co.uk/our-games/the-one-ring/
http://www.uhrwerk-verlag.de/?p=320

Jurorenfeedback

Unsere Juroren haben sich zu ihren jeweiligen *Top 12* auch ihre Gedanken gemacht. Ihre Einschätzungen wollen wir Euch natürlich nicht vorenthalten.

Jurorfeedback Ron Müller:

„Wenn die Sterne richtig stehen – Eine cthuloide Kulisse für Fiasko“
Ein Mash-Up von Cthulhu und Fiasko ist eine spannende Idee. Die Spielrunde „Chaotisch Neutral“ schafft es, in den engen Begrenzungen, die das Fiasko-System setzt, viele stimmige Ideen einzubauen, aus deren kreativen Input Stoff für passende Runden entstehen kann und taucht das sogar noch in den typischen Fiasko-Designstil.

„Auf den Spuren von Arnor – Eine Kampagne in J.R.R. Tolkiens Mittelerde“
Der Autor schafft es, nicht ein Abenteuer, sondern eine komplette Kampagne auf einer einzigen Seite zusammenzufassen und liefert für Spielleiter so massig Ideen, wie er eine solche in Tolkiens Welt integrieren kann. Die Filme sind gelaufen, doch die Sehnsucht nach Tolkiens Mittelerde stirbt so schnell nicht und mit dieser einen Seite hält sie sich auch am Spieltisch lange.

„Verrat auf dem Mississippi“
Wir nehmen einen Haufen Klischees von Karl May, packen die Helden auf ein Mississippi-Dampfschiff und schaffen mit klaren Gut-/Böse-Schemata zwar kein komplexes, aber doch unterhaltsames Abenteuer, das klar auf ein Finale zuschippert. Einziger kleiner Kritikpunkt: Das Thema hätte vielleicht etwas klarer eingearbeitet worden können (es hält nur als Titelgeber für das Schiff her).

„Der Komplex“
Das grafisch sehr ansprechende und äußerst professionell gestaltete Projekt verknüpft das klassische Haunted-Houses-Motiv mit einem etwas ungewöhnlichem Setting: einer griechischen Touristenbauruine. Ein One Shot können erfahrene Spielleiter daraus leicht ableiten.

„Entführerbrief – Instant-Erpresserbrief-Rollenspiel/Bullshit“
Wenn man das PDF erstmal um 90° gedreht hat (Produktionsfehler?), findet man ein einfaches und spaßiges Bier-&-Bretzel-Rollenspiel vor, das man einfach mal ohne weiteren Vorbereitungsaufwand einschieben kann, aber niemand besonders ernst nehmen sollte, was der Autor aber klar und deutlich sagt. Bleibt nur die Frage, ob man es wegen Comic Sans-Gebrauch ab- oder aufwerten sollte …

„Ein Magiertraum – Seelenfänger“
Das Thema Traum wird hier zu einem fiesen Mindfuck der Spielercharaktere ausgebaut. Das ist wirklich nicht Jedermanns Sache und als Spielleiter sollte man sich vorher sicher sein, dass seine Spieler damit klarkommen. Aber wenn die Gruppe passt, kann so ein sehr stimmungsvolles Spiel zusammenkommen.

„Russisch Roulette RPG“
Ein komplettes, spielleiterloses Rollenspiel auf eine Seite untergebracht. Schöne Thematik, passende Würfelmechanik zu Knarrensimulation, inklusive acht vorgefertigter Charaktere. Kann ohne große Vorbereitung umgesetzt werden, möglichst aber auch mit acht Spielern.

„Der Alptraum Ravendels – Abenteuer für Dragon Age RPG“
Ein einfaches, aber spannend inszeniertes Abenteuer bei dem ein einfacher Auftrag zu einer Katastrophe heranwächst, bei denen die Spielercharaktere wirklichen Heldenmut beweisen können, und das mit der Anpassung weniger Titel und Kreaturennamen auch in jedem anderen Fantasy-Setting realisierbar ist.

„Cybershrimp – Ein biokulinarischer Locationguide für Shadowrun“
Shrimps sind leckere Krustentiere und die Idee, diese zu vercybern, ist daher auch ziemlich krank … und lecker. Ein Cocktail unterschiedlicher Ideen, von denen sich Spielleiter nur das richtige rauspicken müssen. Bonus für die Zeichnung!

„Um Kopf und Kragen – Ein Rippers-Abenteuer“
Ein zwar geradliniges, aber durchaus abwechslungsreiches Abenteuer im viktorianischen London, das auch von Anfängern gemeistert werden kann. Die Motivation der Antagonisten bleibt leider etwas im Dunklen.

„Der Fantastische Uhrwerk Pinguin – Space: 1889“
Es sind oft die kleinen Details, die einem abstrakten Setting wirklich Leben einzuhauchen vermögen: Der Uhrwerk-Pinguin von Orok kann ein solches Detail für Space: 1889 oder für jedes andere Setting sein, das Steampunk oder Mechanomantie begrüßt.

„Sir Johnathan Wright – Ein Rippers-NSC“
Häufig sind es die NSC, die einem Spiel das gewisse Etwas geben. Sir Wright ist als Support-Charakter gebaut, der langsam besessen wird und so schrittweise gegen die Spieler gebracht wird. Daraus wächst zwar eigentlich kein Plot für einen Abend, aber im Hintergrund kann das gut reifen und so eine Kampagne bereichern.

Jurorenfeedback Andreas Melhorn

Zwei Schwerpunkte gab es bei der Beurteilung:

1. Spielbarkeit (Kann ich mir vorstellen, dass die Einsendung im Spiel Spaß bringt?)
2. Ideenreichtum. (Wie viele gute Ideen gab es im Beitrag?)

Es war häufig schwer die verschiedenen Einsendungen miteinander zu vergleichen. Ein Abenteuer ist beispielsweise fast immer direkt spielbarer als ein NSC, auch ist die Ideendichte fast immer höher. Dennoch habe ich mich bemüht, die Beiträge ihrer Art entsprechend zu beurteilen. Immer möglich war das nicht. Am Ende läuft Vieles auf Geschmack hinaus, egal wie sehr man sich bemüht. Die ersten vier Plätze sind meiner Meinung nach alle gleich gut. Leider musste ich mich für eine Reihenfolge entscheiden.

„New Albion“
Der beste Beitrag 2014 ist ein Schauplatz. Es ist keine absolut neue Idee, aber hervorragend umgesetzt. Mit minimalen Vorbereitungen kann der Spielleiter ein stimmungsvolles, schwieriges und ideenreiches Abenteuer daraus machen.

„Verrat auf dem Mississippi“
Durchlesen und ein mittellanges Abenteuer fast ohne weitere Vorbereitung spielen. NSCs, Karte, Handlung, alles ist da. Nur ein paar Zahlenwerte fehlen.

„Federkrieg“
Der Spielleiter muss zwar noch ein wenig Arbeit in diese Abenteuerzusammenfassung stecken, hat dann aber eine spannende Geschichte mit witziger Auflösung. Sowas habe ich in der Art noch nicht gesehen.

„Seelenfänger“
Die Idee ist bestimmt nicht komplett neu, aber trotzdem unverbraucht. Ich denke, dass die Idee nicht 100%ig die Handlung trägt und man noch ein klein wenig hinzufügen müsste. Aber steckt der SL noch ein Bisschen Arbeit hinein, wird das bestimmt gut.

„Auf den Spuren von Arnor“
Eine komplette Kampagne in Schlagworten. Toll.

„Sunset in the Docklands“
Ein kurzes, spannendes One-Page-Abenteuer, wie ich es mir vorstelle. Kurze, stimmige Handlung, die mehr ist als ein Endkampf.

„Der Komplex“
Das Spukhaus ist ein alter Hut. Eine Spukferienanlage ist ein netter Twist. Das Zusammenspiel aus Karte, Foto, Kurzbeschreibung und Abenteuerideen macht das Ganze für mich zu einem sehr gelungenen Beitrag.

„Die Küste des Sonnenuntergangs“
Das Stichwort findet sich nur im Namen wieder. Ansonsten ist es ein Hexcrawl mit einem ganzen Haufen abgedrehter Ideen. Vielleicht etwas zu stark von Carcosa für LotFP inspiriert, aber dennoch gut.

„Das verrückte Krimidinner“
Man spielt eine Gruppe von Leuten, die eine andere Gruppe von Leuten bei einem Krimidinner spielt. Mehr muss eigentlich gar nicht gesagt werden. Leider hat sich diese Besonderheit schnell erledigt und wir haben "nur" noch ein normales Whodunnit, das vor dem Spiel noch etwas ausgebaut werden muss.

„Verflucht nützliche magische Schwerter“
Ein Generator für magische Schwerter, der etwas taugt. Findet man nicht oft.

„Um Kopf und Kragen“
Wie "Sunsent in the Docks" ein hervorragend konzipiertes Ein-Seiten-Abenteuer. Nur ist mir die Prämisse, dass einer der SCs diesen Ring umbe-kommen muss, mir ein klein wenig zu viel Railroading.
Mit einem NSC verliert die Geschichte an Wirkung.

„Wenn die Sterne richtig stehen“
Ein Fiasko-Playset zu bewerten, ohne es auszuprobieren, ist fast unmöglich. Aber es stecken alle wichtigen Klischees darin und Spaß macht das bestimmt. Vielleicht sollte man ausprobieren, wie sich das Playset als Abenteuergenerator macht. Toller Beitrag.

Jurorenfeedback Frank Falkenberg:

„Wenn die Sterne richtig stehen v1.0“
Schöne Umsetzung des schon klassischen Cthulhu-Themas für Fiasco. Man bekommt hier gleich Lust das mit ein paar Freunden zu spielen und im besagten Fiasco enden zu lassen. Wer Fiasco noch nicht kennt, aber von Cthulhu schon mal was gehört oder gar gespielt hat, der kann hier gleich mal erleben, wie man spielleiterlos alles den Bach von jenseits aller Dimensionen runtergehen lassen kann. Sofort spielbar, hohes Spaßpotential, klare Präsentation. Bestens!

„Das Drachenei“
Inhalt und formelle, optische usgestaltung gehen hier sehr armonisch und dabei noch originell Hand in Hand. Leider ist weiße Schrift vor schwarzem Hintergrund ein Augenkrebsrisiko, aber insgesamt passt dieses Abenteuer nach der nichtklassischen 5RoomDungeonMethode in seiner abstrakten, ungewöhnlichen Präsentation geradezu bestens zum gewählten Regelwerk D&D 5E. Irgendwie vertraut, aber doch ganz modern. Abstrakt, aber doch griffig. Und immer herausfordernd und abenteuerlich.

„Sir Jonathan“
Viele NSC Beschreibungen geben ja wenig direkt für Abenteuer Nutzbares her. Diese ist anders. Erfrischend und spannend wird hier die fortschreitende Zerrüttung des NSCs geschildert, wie sie aus Spielersicht erlebbar wird. Eine wundervolle Ergänzung für eine Rippers-Kampagne.

„Verrat auf dem Mississippi“
Klassische WesternCharaktere, ein MississippiDampfer als gut ausgearbeiteter Schauplatz und Besatzung und Passagiere mit geheimen Machenschaften, die sogar für mehrere Spielsitzungen interessante Verwicklungen und Komplikationen bieten können. Macht sofort Lust zum Spielen!

„DER ALPTRAUM RAVENDELS“

Beeindruckend, auf wie knappem Raum eine GEWALTIGE Geschichte dargeboten wird. Eine Kampagne inklusive grob dargestelltem, umfangreichem “Dungeon”, sowie “Nebenhandlungen” und schreckenerregend bedrohliche Enthüllungen. Hier wird den Spielern geballte Herausforderung, Gefahr und Vernichtung großkalibrig entgegengeschleudert. Eine Kampagne, die den Spielern wirklich alles an Findigkeit abverlangen wird. Der blanke Wahnsinn, wie komprimiert hier die guten Ideen auf einer einzigen Seite Platz finden, wo manche Abenteuerpfade bekannterer “Platzhirschen” unter den Fantasy-Rollenspielen weniger interessantes Material auf viel, viel mehr Seiten gestreckt darbieten

„SR CYBERSHRIMP“

Ungewöhnliches Thema in ungewöhnlicher Umgebung. Die stimmungsvolle optische Gestaltung dieser Ortsund NSC Beschreibung zeigt, dass ansehnliche Präsentation und gute Lesbarkeit sich nicht ausschließen muss (etwas, was manch anderer Wettbewerbsteilnehmer mal zu Herzen nehmen sollte). Und die Plot-Hooks sind alle ebenfalls interessant und spielenswert. Eine runde Sache!

„SUNSET IN THE DOCKLANDS“

Stimmungsvolles ErmittlungsSzenario mit handfestem Showdown für das RippersSetting. Sehr schön, wie durch Aufführen der möglichen “Komplikationen” dem SL “Twists” und Vernetzungsmöglichkeiten geboten werden. So etwas ist ein gewichtiges Qualitätsmerkmal und unterscheidet einfache von einfach guten Szenarien

„DAGONJI“

Witzige Umsetzung eines Films über ein Brettspiel mit gelungenem Übertrag ins chthulhoide Setting. Könnte sicher noch etwas “Feilen” vertragen, aber die Grundidee ist sehr gut.

„EIN TAXI NAMENS WEISHEIT“

Ein etwas anderer NSC, der tatsächlich auch sehr leicht in nahezu jede beliebige SR-Kampagne einzubauen ist. Und ein NSC, der nicht nur Plot-Aufhänger liefert, sondern wirklich handfeste Unterstützung, ist immer willkommen

„DAS VIER VIERTEL SYSTEM“

Sehr mutig ein ganzes, für sich stehendes, generisches Regelsystem anhand der vorgegebenen Begriffsauswahl aufzuziehen. Die Anerkennung gilt mehr dieser originellen Idee, weniger der Ausführung, die leider arg unübersichtlich und etwas schludrig vorgenommen wurde. Mit mehr Sorgfalt und eventuell dem einen oder anderen Spieltest, dessen Feedback eingearbeitet wurde, hätte hier die Chance auf deutlich bessere Platzierung bestanden.

„Die fette Bettie“

Ein solides Stück Spielmaterial, das man gerne und leicht in diversen SciFi-Settings einsetzen kann. Besser wäre hier sicher aber eine konkrete Einbettung in ein richtiges Abenteuer gewesen. Doch sind die Zeichnungen und die Grundidee für diese Schiffsklasse sehr vielseitig brauchbar.

„Kapitän Patrick Ipswitsch“

Stimmungsvoll in das besondere Flair des Space1889 Settings eingepasster NSC, den man gerne mal seiner Abenteurergruppe vorstellen würde geschäftlich oder privat. Nur hätten es etwas mehr oder vielleicht etwas ausgefallenere Abenteuerskizzen sein können, um mehr praktischen Nutzen für das Spiel daraus zu ziehen.

Sponsoren

13Mann
Wir sind Abenteuer.



Amrûn

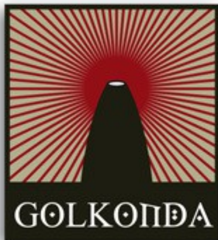


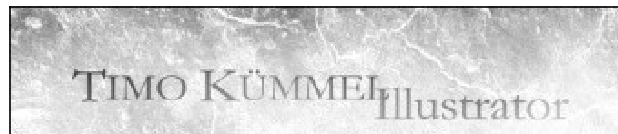


Finsterland

Heidelberger Spieleverlag







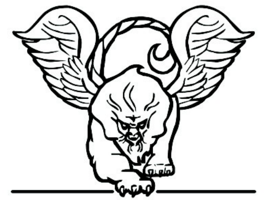




VERLAG TORSTEN LOW



papierverzierer
VERLAG







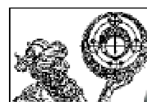
thono
audio
verlag





SIXMOREVODKA





Sphärenmeisters Spiele
Rollenspiele, Partyspiele, Gesellschaftsspiele, Miniaturen, Tabletops, Würfel uvm.



